Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.3
K 15 MARZO 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo

NBA MADE IN ITALY

Il primo gioco italiano di pallacanestro: The Basket Manager

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

LYNX

Prova esclusiva della prima console portatile a colori

FM TOWNS

Dal Giappone la prima "macchina - gioco" a 32-bit con CD-ROM incorporato

VIVA LAS VEGAS

Tutte le novità del C.E.S.

- Un nuovo Amiga con CD-ROM
- Dalla NEC un PC Engine portatile
- L'avvento della tecnologia ottica
- Il dominio delle console

Il vostro computer vi ha dichiarato guerra: riuscirete a resistere all'attacco? Scopritelo leggendo la K-Guida ai wargames per computer

... LE NOSTRE RECENSIONI

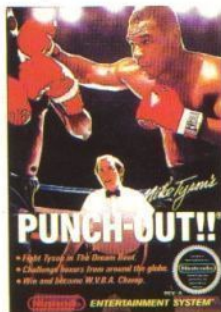
• Chaos Strikes Back • Conqueror • Full Metal Planete • Mechwarrior • Red Lightning • Tower of Babel • X-Out ... e molte altre ancora

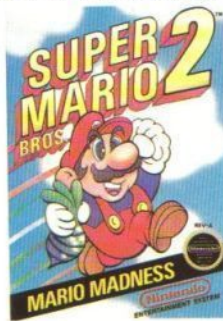
http://speccy.altervista.org/

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

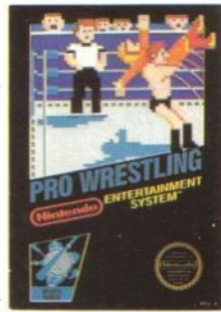
NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT!

C'è grande eccitazione nel pubblico: Mike Tyson sale sul ring.
Un capitolo di storia della boxe sta iniziando. Non si erano mai visti colpi tanto potenti e veloci: gancio destro, gancio sinistro, uppercut. L'avversario è K.O., la folla è in delirio. Sotto a chi tocca, il vecchio Mike è pronto ad affrontare un altro campione, con una nuova tecnica e nuovi colpi. Il suo segreto? Sfiancare l'avversario e poi colpire. Ma ricorda: anche Mike Tyson ha un punto debole... non ti sarà facile trovarlo.

SUPER MARIO BROS 2

Dov'è finito Mario questa volta? In un intricatissimo labirinto dal quale, anche se sei bravo, ti sarà davvero difficile uscire. Per fortuna Mario è Super! Perché di super poteri ne servono tanti per riuscire a liberare la Terra dei Sogni dalla maledizione del perfido Wart! Forza Mario, giù a capofitto nelle 20 zone diverse, divise in 7 mondi! Attraversale tutte e sbarazzati dei nemici. Il malvagio Wart aspetta solo te, e solo tu puoi far fallire il suo diabolico piano! Solo tu o uno dei tuoi fidatissimi amici...

PRO-WRESTLING

La simulazione è così perfetta che sembra di assistere ad un incontro di wrestling con lottatori in carne ed ossa. Anche qui puoi scegliere se "fare nero" un tuo amico o se tentare di battere il computer. Da Star Man a King Slender, hai a tua disposizione sette lottatori diversi, ognuno con i suoi colpi segreti ed i suoi punti deboli. Puoi giocare con dodici mosse principali più dieci speciali contromosse combinabili. Come negli incontri reali, non esistono tempi limite; tutte le scorrettezze sono accettate e... vinca il migliore.

Nintendo®

IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1986

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel. 02/ 8361335

Redazione
Studio VI
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel. 02/ 33100413
Fax 02/ 33104726
Videotel: Mbx 0'3172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur Gianfranco Brambati, Fabio Rossi

Collaboratori
Alex Badalich, Vincenzo Beretta, Monica De Anna, Alessandro Giano-Kyriel, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Vito Ripa, Tiziano Toniutti

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde - via A. Villa, 12
20099 Sesto S. Giovanni MI
tel. 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" (MI)

ABBONAMENTI
Una copia L. 5000. Arretrati L. 10000 (rivolgersi all'editore)
Abbonamento annuo L. 45000 per 11 numeri. Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano
Pagamento a mezzo conto corrente postale 50142207 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 - 20123 MILANO

SPECIALI

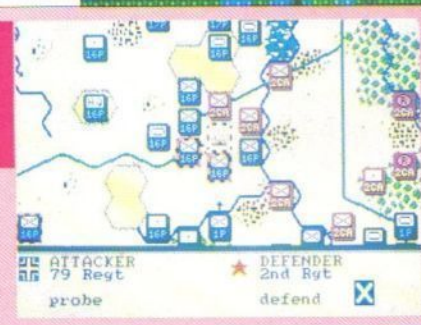
Bell UH-1 'Huey'

Il programmatore della Ocean John O'Brien.

CALDI!

Questo mese sono quasi più numerosi i K-GIOCHI di quelli "normali". Non ci credete? Basta pensare a *X-OUT*, uno sparaefuggi d'autore, *Red Lighting*, un wargame maniacale in linea con lo speciale di questo numero, *Chaos Strikes Back*, la continuazione di *Dungeon Master*, *Conqueror*, ovvero "Zarch II" e *Tower of Babel* un gioco di strategia in 3-D. Ma da bravi intenditori riuscirete a trovare anche altri stimoli nei giochi che seguono i migliori come *Full Metal Planete*, *Mechwarrior*, *Conflict* o *Basket Manager*.

GUERRA TOTALE!

Il Pentagono usa *UMS* per studiare le tattiche militari: Dio solo sa cosa faranno con *UMS 2*. K intervista alcuni dei più famosi **programmatori di wargame**, tra cui Ezra 'UMS' Sidran, Peter Turcan, autore di *Borodino*, e altri ancora. Mettetevi l'**elmetto** e riparatevi dalle **schegge di granate**.

GLI INSERZIONISTI

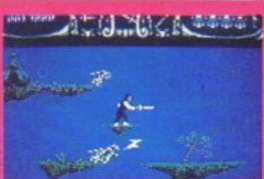
• 68000 *43* • Alex Computer *88* • American's Games *70* • Bcs *31* • Cto *III^a di copertina, 48-49, 55*
• Flopperia *68* • Genias *4* • Grillo Parlante *95* • Lago SoftMail *16* • Leader *IV^a di copertina, 32, 59, 78*
• Mattel *II^a di copertina* • Multimedia *90* • Newel *84-85* • Simulmondo *1* • Softel *26* •

CONSOLE MANIA

Gli utenti di computer che guardano le console con la puzza al naso avranno presto di che cambiare idea. Al CES di Las Vegas - il primo di questo decennio - i produttori di questi "scatolotti" hanno manifestato la volontà di alzare la posta. Sono stati presentati prodotti incredibilmente ingegnosi, basati sulla tecnologia multimediale e dei compact disc.

Tutto questo fermento ha una sola spiegazione, le società giapponesi e americane sentono l'odore dei soldi. Soprattutto l'odore di marchi, sterline, lire, franchi o pesetas. Al CES si diceva che l'Europa è la nuova frontiera e società come Nintendo, NEC, Sega, Atari e Commodore stanno lanciando nuovi prodotti proprio pensando al mercato europeo. Già da questo mese sarà possibile acquistare il Lynx della Atari, mentre si vocifera che la NEC potrebbe decidersi finalmente ad importare ufficialmente il PC Engine in tutta Europa. Insomma, questi anni '90 stanno cominciando col piede giusto.

GIOCARE IN BORSA

Questo mese la **K Borsa** ha ingranato la quarta. Le posizioni cominciano a delinearsi e le azioni vengono comprate e vendute in modo frenetico. Scoprite come la Anco è riuscita a conquistare la **posizione Numero Uno** nel Listino delle Società grazie alle entusiastiche recensioni ricevute da *Extra Time* e quali sono i miglion giochi per il **vostro computer**.

***Myth* della System 3 ha conquistato il primo posto questo mese nel Listino degli 8-bit - ma chi ha vinto la medaglia d'oro in quello dei 16-bit? Scopritelo a pag. 89.**

LE MACCHINE DI K

per le recensioni e il divertimento della redazione K usa:

Macintosh, Amiga 1000, Amstrad Cpc, Amstrad PC 2086, Archimedes, Atari ST, Commodore 64, Lynx, [illegible] Sega Master System

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

http://speccy.altervista.org/

Credevo che nella vita l'unica cosa certa fosse la morte, errore. Spero perdonerete questo inizio dark ma volevo comunicarvi che nuove e mortali certezze increspano l'orizzonte del nostro domani odierno. Le lettere dei vari Criticator, One Game Man, Oransoda e Chinotto's group non sono degli episodi sporadici, casuali e/o isolati. Sono degli eventi ineluttabili (come la morte appunto) che regolarmente, ogni mese investono i tavoli della nostra redazione in maniera, oserei dire, "virale". Avrei perciò deciso di dire basta. Se volete telefonarvi, fateci avere i vostri numeri e noi molto allegramente li pubblicheremo; se invece volete farci vincere il premio per la più grande raccolta di carta pro terzo-mondo, non preoccupatevi, l'abbiamo già conquistato (grazie a voi) e purtroppo non lo assegnano mai per due anni di seguito alle stesse persone. Ciò premesso passiamo doverosamente a vedere che cosa ci ha portato il postino.
Vs. affezzionatissimo BRAMBO's

THE MOST THRILLING

Qui è Psyco che parla. Mi piace scrivere lettere a K perché è molto divertente. È più divertente che scrivere lettere normali a riviste normali, perché K è il giornale più pericoloso... Scrivere a K mi dà la più forte delle emozioni. Il meglio è che quando morirò rinascerò in paradiso e tutti quelli dello studio Vit diventeranno miei schiavi. Non vi dico il mio nome perché cerchereste di impedirmi di trovare altri schiavi per quando sarò morto. Avrete presto mie notizie. Saluti a Zodiac e a Filus. Pubblicatemi o potrei diventare pericoloso.
■ **Psyco...**

Caro Anthony Perkins (perché è così che ti chiami, vero?) l'avere acquistato un computer per migliorare la gestione del tuo squallido alberghetto, non è stata una grande idea. Le docce sono sempre guaste e a te manca, come al solito, un venerdì. Ora visto che la sindrome di Robinson Crosue non ti fa difetto e considerando che Scalfari tra un po' il Venerdì sarà impegnato a farlo per Berlusconi, tu vorresti pescare a piene mani nell'Olimpo della nostra redazione. Orrore!

Qui non siamo abituati a fare da servitore a nessuno e men che meno a uno come te, oltretutto post-mortem. A tale proposito ci teniamo ad informarti che non è nostra intenzione risorgere in quel del paradiso che seppure vanta un ottimo clima, non è minimamente paragonabile con l'inferno e con le amicizie che sicuramente si possono ritrovare colà. Salutami tanto la mamma.

DURA LEX SED LEX

Mi chiamo Lelosky e vi scrivo questa lettera dopo avere letto il vostro articolo a pag.9 di K-13 sulla legge antipirata; premetto che vi sto scrivendo con C-1 TEXT, versione pirata. Non sono un pirata ma uno smerciatore di programmi pirata; teoricamente tra qualche mese dovrei essere in galera e passare il tempo contando i milioni di ragazzi che come me hanno commerciato illegalmente software. Non so se sapete quanto costa un carcerato, giornalmente, allo stato italiano; io si! Qualcosa che si aggira su una media di lire 100.000.

Se il Consiglio dei Ministri dovesse accettare tale proposta questo significherebbe che TUTTI o quasi i possessori di home-computer dovrebbero passare da 3 mesi a 6 anni a contare come me, (scusate un momento vado a prendere un corno napoletano contro la sfiga) di giorno in giorno, i nuovi arrivati; questo è quello che accadrebbe a noi per non parlare della nostra nazione che si troverebbe costretta a sostenere economicamente i milioni di malcapitati alle sue spalle.

Scusate ma lo devo dire: "Ecco la tipica C*??*TA all'italiana!!!".
Sui giornali troveremo scritto: "ARRESTATO GRUPPO DI MALVIVENTI CHE SMERCIAVANO SOFTWARE PIRATA" o "ARRESTATI MR ARCIDESBALLO E SEMPRONIO DUE BOSS DEL MERCATO ILLEGALE"; sui cartoni del latte troveremo le facce dei ricercati con la taglia e l'interesse di stato d'arrivo (vivo o morto), verranno organizzate squadre speciali per la cattura di questi esseri disgustosi, sarà possibile sparare a vista ai Pirati e sui giornali di Computer cominceranno ad apparire le prime cifre: 100 arresti, 1000 arresti ecc. ecc. fino a che gli stessi recensori finiranno a contare personalmente i DELINQUENTI di questa MALAVITA. Ma come si può scrivere simili TROIAI, ma cerchiamo di combattere i veri mali della società e non simili sciocchezze; è possibile che la droga, la delinquenza, quella vera, dilaga e ministri (omissis) si preoccupano di un problema che non si può risolvere perché compromette tutti? Pensate veramente che si giungerà ad una conclusione? NO è solo un abile mossa politica che cerca di far venire fuori nuovi politici e aumentare le fila del partito "GIUSTIZIERE"; accadrà quello che è successo con la riforma scolastica (un momento che chiedo a mia mamma da quanti anni prima già da quando andava lei a scuola si parlava di riforma) o con i VERDI che hanno guadagnato un sacco di voti GONFIANDO problemi ESAGERATAMENTE. Scusate questa divagazione politica ma....Dovevo parlare. Non venitemi ora a fare il solito discorso dei programmatori che se non guadagnano smettono di produrre il software perché tanto gli originali verranno sempre comprati da qualche bischero miliardario che potrà spendere palate di quattrini sui COSTOSISSIMI programmi. Con questo chiudo la mia missiva sperando che con l'EUROPA aperta si abbia più pirateria aperta.

P.S. È inutile che contattate [sic] un commando terroristico per uccidermi; la lettera è stata presa con i guanti (non ci sono altro che le impronte digitali del postino) e impostata in una città diversa dalla mia.
■ **Lelosky - Il Giustiziere Mascherato (Siena, suppongo...)**

Se tu ti chiami Lelosky io mi chiamo Kovalsky... Innanzitutto, noi abbiamo riportato una notizia che interessava il settore dei computer: niente di più. Ora non voglio aggiungere nulla a quanto detto su K13 ma solo proporti una riflessione. Ti sei mai accorto che in galera (100.000 lire, pensione completa) ci finiscono di solito i pesci piccoli? Hai mai notato (casualmente) che chi ruba due mele si becca in genere molti più anni di galera di chi, ad esempio, si dimentica una valigetta nell'atrio di una banca? E se domani (e sottolineo se), mettiamo il caso, che tanto per fare contenta qualche grossa casa di Soft-produzioni, si volesse dare un "esempio", tu cosa credi che accadrebbe? È facile enunciare i "Veri" e "Grandi" Mali (con la emme maiuscola) della nostra società ma poi, in concreto, ti sei mai accorto che il potere politico lo si esercita e lo si conserva attraverso una prassi consolidata di minimalismo populista dove conta più l'arresto di un topo d'appartamento che non quello di un costruttore d'appartamenti marci che alla prima scossa di terremoto si accartocciano sulla testa di chi li abita. Parafrasando quel che diceva un noto filosofo contemporaneo a proposito della recente legge sulla droga, potrei dirti che "I pirati (che spessissimo hanno meno di18 anni) non votano, le case di software sì", quindi... Sono solo delle ipotesi ma credo che farci una riflessione sopra costi poco e valga molto.

P.S. A titolo di curiosità personale, mi faresti mica sapere sapere quali sono i problemi che i Verdi hanno gonfiato esageratamente, perché qui a Milano non è che si respiri un'aria particolarmente ricca di ossigeno e di iodio......

PREDICATOR

Cara redazione di K (mica tanto cara, però) forse per la seconda volta vi trovate di fronte ad uno che afferma che la vostra rivista non è del tutto la migliore o molto superiore alle altre, anzi molte altre sono a pari di voi e qualcuna vi supera in fatto di recensioni. Basta guardare *Strider* che secondo me ed altri miliardi di giocatori fa c...

Voi a questo gioco gli avete rifilato un K-voto di 910 (invece la valutazione di quel fantastico gioco di *Shadow of the Beast* è di 850.

Un'altra critica negativa va alle risposte nella posta e agli articoli nelle varie rubriche. Difatti voi rispondete alle lettere dei lettori in modo superficiale (vedi K11 le risposte a Carla di Cavi, Francesco Bruni e Giovanni Fava). Come mai il 99,9999% delle lettere che pubblicate vi fa elogi e non critiche? Secondo me voi pubblicate solo missive contenenti elogi e altre menate del genere. Gli articoli sono troppo insapidi [sic] e troppo tecnici. Molti lettori che vi seguono non sanno il significato di quei vocaboli. Altra pecca dei vostri articoli è che molti di essi non sono terminati (come "L'Outlaw spara su tutti"). Un ultima cosa, perché recensite così pochi giochi per Commodore 64? Spero che pubblichiate la mia "affettuosa" missiva (se no si conferma la mia affermazione). Distinti saluti da:
■ **BLIZZARD.**

Tanto per il piacere di smentirti, riceviamo e volentieri pubblichiamo la tua lettera, non senza darti qualche ragguaglio in merito.

1) La valutazione che viene data ai giochi è soggettiva (ovvio), ma rileggiti con meno fretta e con meno pregiudizio le due recensioni (specie quella di Shadow of the Beast*) e forse capirai che 850 non equivale affatto ad una stroncatura (anzi avercene di giochi così) ma significano solo che c'erano,*

in chi lo aveva recensito, alcune perplessità relative al gioco. Che poi il giudizio non fosse esattamente uguale al tuo, beh, non ti pare ti pretendere un pò troppo?

Sui problemi intestinali che affliggono te e alcuni altri miliardi di individui giocando a Strider posso solo dirti che il gioco ha beccato i seguenti riconoscimenti dalle riviste inglesi: **Gold Medal Award** *(Zzap!);* **86%** *(The One);* **Top Score** *(TGM);* **Screen Star** *(Commodore User)* **C+VG Hit!** *(C+VG);* **Classic** *(Sinclair User);* **Rave** *(Amiga Action);* ***Gold*** *(ST Formate Amiga Format). Un così unanime giudizio nei confronti di un gioco è cosa rarissima! Come dire che tu e gli altri miliardi di giocatori a cui fa c... o siete incompetenti o non siete riusciti ad andare oltre la metà del primo livello.*

Nel caso la dissenteria continuasse posso consigliarti una bella limonata amara (astringente) o in alternativa dei comodi pannoloni Linidor.

2) E veniamo alla posta. Carla di Cavi la cassetta di Phantasy l'aveva già comprata; come si fa a commentare un prezzo a posteriori? Cosa avrei dovuto dirgli "Brava. Ottimo acquisto!!" oppure "Brava. Ti sei fatta fregare alla grande!!". Non so, dimmelo tu. Francesco Bruni ci mandava una recensione di Robocop: se ti interessa te ne mando una copia. Giovanni Fava con un linguaggio forse un po' troppo aulico, diceva esaurientemente quel che pensava dell'Amiga e dell'ST (oltretutto senza scadere nelle solite volgarità di rito). Oltre che rendergliene merito (sempre in tono adeguato) che altro dovevamo fare secondo te?

3) Incredibile ma vero! Le lettere con le critiche sono meno numerose di quelle con gli elogi. Che sia colpa nostra il fatto che la rivista piaccia ai più?

4) A volte ci sono poche recensioni di giochi per C64 perché, checché tu ne dica, i giochi originali per il C64 sono sempre meno: spesso e volentieri sono conversioni di giochi per 16-bit, che noi abbiamo già recensito. Quindi siamo costretti, per la struttura della rivista, a metterli nelle nuove versioni. Cosa che facciamo quando ci arrivano in redazione.

ALL'OMBRA DEL VESUVIO

Spettabile redazione di K, caro (?) Brambo's, ho deciso di scrivervi dopo tre numeri che vi continuo a comperare per difendere dalle accuse infamanti il computer da me posseduto: l'Amiga. No, non ho intenzione di fomentare alcuna polemica tra i computer, ma bisogna darsi una calmata: l'Amiga non è un giocattolone. Ora permettete che mi presenti. Sono un sedicenne napoletano, appassionato di calcio (a Napoli il calcio è nel sangue!), ciclismo (strano, vero?) e naturalmente informatica. Vi premetto che ho anche la possibilità di usare un Mac e un Atari ST, quindi ho le idee piuttosto chiare!! L'Amiga ha moltissime possibilità: Brambo, quando tu dici che il suono dell'Amiga non ti serve quando lavori, perché non lo vai a dire a qualche musicista? Ti sputerebbe in faccia! Questo è il primo punto e non mi venire a dire che serve solo ai musicisti perché io per una ricerca di Storia & Filosofia, ho passato della musica madrigalistica seicentesca su Amiga con il Sonix e alla ricerca, sapete, ho avuto 8, chissà perché ? Punto 2: Do you know C1-Text? Il migliore Word Processor da me mai usato, quasi a livello del Word del Macintosh, gira su Amiga ed è pure italiano... Punto tre: Tralasciando le numerosissime (mi auguro che lo saprai) utility grafiche di tutti i tipi, ti ricordo i programmi di animazione, di matematica e molti altri. Siete ancora convinti che l'Amiga sia un giocattolone? Oransoda's Cracking, se Criticator non vi mostra un solo programma utile è per colpa sua e non per mancanza di programmi! E poi sostenere che un computer è meglio di un altro solo perché ha dei copiatori più veloci..."A me, me pare nà strunzata!" E poi non è compatibile 100% né all'IBM né al Macintosh, ma fa ilsuo dovere e non fa tanto pena.Poi per i videogiochi, va beh, straccia l'ST, ma non è un buon motivo per accusarlo di essere un videogioco da due milioni.

Aggiungo che i programmatori della Rainbow Arts e della P.S.S. sono convinti della superiorità dell'Amiga sull'ST e che in America l'ST è quasi invenduto. Senza rancore.

■ **Attilio Spirito - NAPOLI**

Non per fare una battuta, ma, probabilmente, hai capito poco di quello che volevo dire. Se ti dico che a me la musica non serve, lo dico a te e lo dico per me; chi ha parlato di musicisti?

Stephen King, noto scrittore di romanzi horrorifici, lavora con un programma di scrittura messo a punto, apposta per lui dal M.I.T.; credi che gli interessino il sonoro, lo scrolling oppure le capacità grafiche? Io credo di no, almeno non per quel che riguarda lo scrivere. Conosco di vista C1-TEXT e non capisco perché tu mi abbia mandato una lettera scritta a mano, ma questo è solo un'appunto polemico. Mi conforta invece il sapere che tu abbia preso un bell'otto per la tua ricerca Storico-Filosofica, anche se mi resta un po' oscuro il capire com'è che si fa "a sentire" sulla carta, la musica madrigalistica del seicento. A meno che la vostra scuola non sia talmente all'avanguardia che al posto dei fogli di protocollo, si consegnano direttamente i dischetti al professore. Nell'eventualità che questa ipotesi post-moderna sia vera, vorrei essere illuminato per capire se copiare è: A) un'impresa, B) una pacchia C) una pirateria.

Ad ogni buon conto, io continuo a rimanere convinto che ognuno finisce con lo scegliersi il computer in base alle proprie esigenze personali e logistiche, ivi comprese quelle economiche e che la difesa a spada tratta delle proprie scelte sia, in fondo un'atteggiamento naturale.

SPACE ACE (OVVERO LA CANDEGGINA SPAZIALE)

Cara redazione di K, questa è la prima volta che vi scrivo e voglio farvi innanzitutto i complimenti per le stupende recensioni che pubblicate. Credo fermamente che la posta del K-Box non sia stupida e tantomeno noiosa come affermano diversi vostri lettori; ciò per un semplice motivo: è molto interessante leggere come riuscite a sistemare tutti coloro che vi criticano. Ora però vediamo perché vi scrivo. Per prima cosa vorrei sapere come giudicate *Space Ace* per Amiga. Secondo: la Readysoft ha già fatto *Dragon's Lair* e *Space Ace*; vi sono progetti per il futuro da parte di questa software house? Terza domanda: vi sono in circolazione giochi come quelli citati sopra? Infine, desidererei sapere un'ultima cosa: ho tredici anni e sono un fortunato possessore di un Amiga 2000; secondo voi va bene un sistema del genere per persone come me che non si vogliono limitare a giocare ma vogliono iniziare a introdursi nel mondo dell'informatica e delle sue applicazioni (programmazione, telecomunicazioni...)? Concludo questa lettera dicendo che trovo molto simpatiche e originali le trovate di Matteo Bittanti nei K-annunci, a disdetta di un certo Alberto di Genova, di cui avete pubblicato la lettera in Ottobre. Arrivederci a presto!

■ **Matteo Ciastellardi - Canzo (CO)**

"Al di là del mare più profondo, ci sei tu" (Orietta Berti) mentre al di là della superba veste grafica, c'e' il fatto che Space Ace nonostante tutto, rischia davvero di farti fare "strap". Voglio dire che tolti i meriti di Don Bluth il resto è solo una sequenza ben precisa di Su-Giù-Destra-Sinistra-Fuoco onde per cui, arrivarne a capo è in definitiva molto meno complicato di quel che sembra, prova ne sia che già una dozzina di lettori ha sollecitamente provveduto ad inviarcene la soluzione (al di là dell'opinione di Brambo's, K ha pubblicato la recensione il mese scorso dandogli 595). Progetti per il futuro? Forse, ma non sicuramente a distanza ravvicinata in quanto essendo il grosso del lavoro, in questo caso, la parte grafica, bisogna innanzitutto non inflazionare il mercato (pena il rischio di non vendere) e poi creare un personaggio simpatico, che possa degnamente rimpiazzare il precedente, con naturalmente tutti gli annessi e connessi (bella da salvare, cattivo da sconfiggere, mezzo per viaggiare, ambiente ecc.).

DALLA SIMULMONDO...

Caro Direttore,

Ho appena letto sul numero scorso, la lettera intitolata "A Tutto Gas", firmata da Chicco, Andrea e Max di Milano i, cui si cita anche un best-seller della SIMULMONDO, *F1 Manager*, nella versione per Commodore Amiga.

Non mi sento di contraddire il contenuto della lettera; *F1 Manager*, su Amiga, è un gioco molto difficile, in cui è indispensabile una grossa dote di abilità per riuscire a superare con soddisfazione la parte della qualificazione e, più avanti, la gara stessa; è indispensabile una grossa dote di abilità per riuscire a superare con soddisfazione la parte della qualificazione e, più avanti, la gara stessa; è indispensabile possedere inoltre un perfetto controllo dei movimenti tramite mouse e fare molta attenzione al sensibilissimo (forse troppo) rilevamento delle collisioni.

Per calmare almeno in parte le rimostranze dei tre lettori, voglio illustrare un paio di trucchi per questo gioco. Nella versione Amiga, può risultare molto utile farsi sorpassare da una macchina avversaria (sia in qualifica che in gara), per poi posizionarsi dietro alla stessa (prestando naturalmente molta attenzione a non tamponarla) controllando la velocità in modo da 'tallonarla' fino al termine della gara e/o della qualificazione. Per C64, in fase di qualifica, se non volete essere costretti a compiere tutti e tre i giri richiesti, è sufficiente in qualsiasi momento premere il tasto 'B', per far scoppiare entrambi i pneumatici, passando così, sia pure in ultima posizione, alla partenza della gara.

Concludendo, ci rende contenti che gli acquirenti dei nostri giochi (molto spesso lettori di 'K') ci comunichino le loro impressioni talvolta entusiastiche sui nostri prodotti, tramite le cartoline di "garanzia-registrazione utenti" che si trovano all'interno di tutti i prodotti SIMULMONDO; saremmo però altrettanto soddisfatti di ricevere tutti i suggerimenti e/o le critiche che risultano da un uso prolungato del gioco, con il conseguente severo controllo che ne viene fatto da parte dell'acquirente. Questa filosofia è già stata applicata nella nuovo versione di *Italy '90 Soccer* (disponibile nei migliori negozi), dove sono stati utilizzati molti dei numerosi consigli che ci sono stati inviati. Invito quindi tutti i lettori a non scrivere solo a 'K', che peraltro compie un servizio molto importante ripetendo ad alta voce i commenti dei lettori, ma, in caso di osservazioni sui nostri prodotti, di comunicarcele direttamente a: **SIMULMONDO v.le Berti Pichat, 26 - 40127 Bologna**. Compatibilmente con i nostri impegni, assicuriamo una risposta alle lettere più interessanti!

Cordiali saluti,

Federico Croci (Marketing Manager della Simulmondo srl)

http://speccy.altervista.org/

BATMAN SU CDI

K intervista in esclusiva Pepe Moreno a New York

Batman Digital Justice © 1989 DC Comics Inc. Tutti i diritti riservati.

La Warner Bros. e la Sony al momento sono in trattative per produrre su CD-I il nuovo fumetto cyberpunk *Batman Digital Justice* della DC Comic - una sussidiaria della Warner Bros. L'accordo potrebbe comprendere anche altri progetti su CD-I riguardanti i prodotti della gigantesca Warner Bros. corporation, quali la musica di Prince, la serie di film dell'*Ispettore Callaghan* di Clint Eastwood, o la rivista *Time*.

Interamente realizzato su computer, il fumetto di *Batman Digital Justice* uscirà verso la fine del mese in America. Nel frattempo il suo ideatore Pepe Moreno sta realizzandone le versioni per Macintosh e PC su CD-ROM interattivo. Sorprendentemente, per questi due hyperfumetti verranno utilizzati gli stessi dati impiegati nella realizzazione del loro parente cartaceo. "Sono tutti dati digitali, e i dati digitali sono estremamente facili da manipolare. Il mezzo di comunicazione artistico del futuro è il Digitale", ci ha dichiarato Moreno.

K è andato a trovare Moreno nel suo studio di Manhattan a New York. L'esclusiva intervista con il creatore del primo hyperfumetto del mondo, "l'uomo che vende il futuro alle grandi corporation", sarà pubblicata sul prossimo numero di K insieme a tutte le informazioni su CD-I e hypermedia.

IL RITORNO DI RAINBOW...

Rainbow Islands è un fantastico coin-op della Taito che l'anno scorso venne convertito su ST dalla Microprose. K diede a questa versione ST del seguito di *Bubble Bobble* un magnifico 934 (K 9), ma l'eccellente programma scritto dalla Graftgold non fu mai pubblicato, poiché l'accordo fra Microprose e Taito naufragò nel nulla di fatto.

Tuttavia, la conversione di *Rainbow Islands* sarà disponibile in tutte le principali versioni per home computer verso fine mese. La Ocean si è infatti assicurata i diritti per tutte le versioni home del gioco firmando un accordo con la Taito e ne ha acquistato il codice di programmazione sviluppato dalla Graftgold per una somma "imprecisata" che si dice in giro non sia meno di 50000 sterline.

Rainbow Islands.

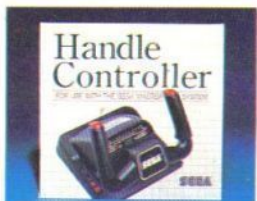
STOP APARTHEID!

Pete Lyons, l'artista che ha lavorato alla grafica di *DDT* e *Gravity*, ha preso posizione contro l'apartheid.

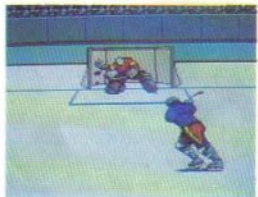
Nel suo contratto con la Mirrorsoft c'è una clausola che impedisce che i suoi lavori siano venduti nella Repubblica del Sud Africa, perché non vuole che qualcuno guadagni commerciando con un paese che approva il razzismo.

Il contratto prevede inoltre che il materiale promozionale - come ad esempio la pagina pubblicitaria di *DDT* apparsa recentemente sulle riviste inglesi - contenga una dicitura che affermi che i giochi non possono essere venduti in Sud Africa.

SORPRESE SEGA

La Sega ha lanciato due nuovi comandi per la console Master a 8-bit. Uno si chiama Handle Controller e si tratta di un modulo nero opaco a doppia impugnatura con due pulsanti di fuoco rapido. L'altro, l'SG Commander, serve a rendere più veloce il controllo della console grazie ad un interruttore aggiuntivo. Inoltre, questo mese, i possessori del Master potranno contare anche su tre nuovi giochi: *Assault City*, *Slapshot*, e *RC Grand Prix*.

Date un'occhiata al nuovo comando della Sega.

Assault City sul Sega Master.

In gara per la pole position con *RC Grand Prix*.

Slapshot sul Sega, "speriamo che sia bello come il film con Paul Newman!"

LE MERAVIGLIE DELLA SYMBOLICS

La Symbolics è una società che fornisce sistemi professionali di animazione grafica bi e tridimensionale alle TV e agli studi pubblicitari. Dando un'occhiata all'opuscolo che ci aveva inviato, tutta la redazione di K è rimasta a bocca aperta, quindi anche voi preparatevi a lustrarvi gli occhi.

http://speccy.altervista.org/

IL FIATO DEL DRAGONE

Dopo il successo di *Future Wars* la Lago sta per presentare un altro gioco interamente in italiano: *Dragons Breath* della Palace. Si tratta di un gioco d'azione con elementi di strategia e di gioco di ruolo. Protagonisti dell'avventura sono tre personaggi che hanno l'obiettivo finale di individuare il segreto dell'immortalità nascosto all'interno di un castello. Una delle novità è che il computer partecipa attivamente all'avventura controllando anche tutti e tre i personaggi. Il gioco sarà presto disponibile con manuale in italiano nella versione Amiga a 49000 Lire.

K NEGLI USA

• A pag.20 troverete tutte le novità che abbiamo scoperto al US Winter CES di Las Vegas.

***Golden Axe* sul Genesis, la console a 16-bit della Sega.**

• Corre voce che la Sega stia sviluppando una console tascabile per far concorrenza al famoso Game Boy della Nintendo, al Lynx dell'Atari e al PC Engine tascabile. Inoltre, sembra che per questa console potrebbero essere disponibili le conversioni dei migliori coin-op della Sega, come *Out Run*, *Space Harrier*, *Power Drift*, *Afterburner* e *Galaxy Force*. Per il momento non si sa ancora niente sul prezzo e quando sarà disponibile nei negozi.

• L'Atari Corp. e l'Atari Games, le società di computer e di coin-op che si erano sciolte nel 1984 quando la Warner Bros. aveva venduto l'Atari Corp. a Jack Tramiel, si sono rimesse insieme. L'accordo che hanno raggiunto prevede la conversione dei coin-op Tengen dell'Atari Games sulla console Lynx dell'Atari Corp. Confusi? Eppure è facile: significa che presto *Hard Drivin'*, *STUN Runner*, e *Cyberball* si potranno giocare anche con il Lynx. A parte questi titoli, le eventuali conversioni che in futuro potrebbero girare sulla console dell'Atari Corp. com-

La Seika ci regala *Shadowgate* per il Nintendo.

K VISITA LA DOMARK

Uno spaventoso poligono solido di *Castle Master* per Amiga.

Il ritorno degli sparuti e cattivissimi Twits, i seminatori di morte.

Siamo andati a Londra a visitare il regno della Domark e abbiamo scoperto che nei prossimi mesi questa società lancerà sul mercato una sfilza di nuovi titoli che saranno disponibili nelle versioni Spectrum, C64, CPC, ST, Amiga e PC. I titoli in questione sono: *Klax*, *Escape from the Planet of the Robot Monsters*, *Cyberball*, *Hard Drivin' Extra Tracks*, *The Spy Who Loved Me*, *Wings of Fury*, e *Castle Master*.

Presentato all'ATEI nipponico, *Klax* è l'ultimo coin-op realizzato dalla Tengen. Si tratta di una sorta di gioco "tipo tris" in pseudo-3D ispirato a *Tetris*, ma l'aspetto più interessante di questo titolo della Domark è che, per la prima volta nella storia del divertimento elettronico, uno sviluppatore di giochi da bar ha consentito ad una casa di software di realizzare la conversione di un coin-op prima della sua stessa uscita, in modo da lanciare contemporaneamente sul mercato il coin-op e le sue versioni per home-computer.

Un portavoce della Domark ha dichiarato all'inviato di K: "Penso che questo dimostri il livello di cooperazione fra noi e la Tengen". Altre licenze Tengen che presto faranno la loro comparsa in scena sono: *Cyberball*, una versione futuristica del football americano ambientata nel 21 secolo con giocatori robotizzati alti 6 metri e larghi 2 ed *Escape from the Planet of the Robot Monsters*, uno sparatutto labirintico ispirato ai film di serie B degli anni '50, con le macerie più belle che si siano mai viste finora!

Sempre sotto l'etichetta Tengen, è imminente l'uscita della conversione di *Hard Drivin'* per l'Archimedes. Per i 16-bit, la Domark presenterà delle piste extra per *Hard Drivin'*: il prezzo di *Hard Drivin' Extra Tracks* non è ancora stabilito, ma dovrebbe aggirarsi sulle 21.000 lire.

***Escape from the Planet of the Robot Monsters* su St.**

...e sullo Spectrum

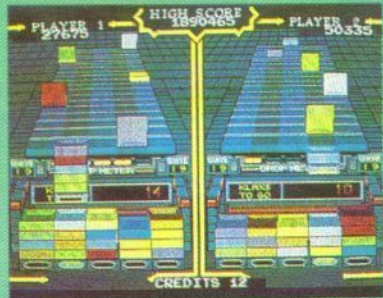
The Spy Who Loved Me è un gioco ispirato al film di James Bond "La Spia Che Mi Amava", con il quale la Domark si mantiene fedele alla propria tradizione spionistica. L'uscita è prevista all'inizio dell'estate prossima e, ancora una volta, dovrebbe trattarsi di un arcade multi-livello.

Ambientato nel Pacifico durante la 2 Guerra Mondiale, *Wings of Fury* è l'ultimo gioco della casa di software americana Broderbund. Voi pilotate un cacciabombardiere Hellcat e dovete eliminare le installazioni giapponesi sulle isole che si trovano nella "zona di guerra". Lo schema di gioco è quello di un normale sparatutto a scorrimento orizzontale, ma qui l'azione viene vista alternativamente da vicino e da lontano.

La Domark presenterà nei prossimi mesi altri titoli della Broderbund, ed ha anche in programma di lanciare sul mercato nuove utility, visto il successo riscosso da quella grafica realizzata per l'Amiga, denominata *Fantavision* (K 14).

Fra le prossime uscite Domark vi è infine *Castle Master*, il primo frutto di quell'accordo fra Incentive e Domark di cui avevamo parlato nello scorso numero sulle pagine delle anteprime. *Castle Master* è l'ultimissimo titolo della Incentive, e si tratta di un avventura piena di enigmi con grafica *Freescape*, che adesso è stata resa ancora più interessante dall'utilizzo di elementi 3D a poligoni solidi.

***Cyberball* sullo Spectrum.**

Hellcat nella versione Amiga di *Wings of Fury*.

Azione testa a testa nella versione coin-op di *Klax*.

I giochi Nintendo sui giochini Game & Watch della Micro Games USA.

prendono classici coin-op come *Gauntlet* (anche in quattro giocatori collegati!), *Road Blasters*, *Star Wars I e II*, *Return of the Jedi*, *Super Sprint*, *Vindicators*, *Xybots*, *APB*, *Road Runner*, *Escape from the Planet of the Robot Monsters* e *Rolling Thunder*.

• *Mean Streets* è una cyber-avventura ambientata nell'anno 2033. Realizzato dalla Access *Leaderboard* Software, il gioco gira sul PC in modo VGA e ha una grafica fantastica. *Mean Streets* è disponibile anche per il C64.

• La Sega ha appena convertito sulla console Genesis a 16-bit il suo coin-op *Golden Axe*, un picchiaduro fantasy multigiocatore.

• La Seika ha convertito per il NES della Nintendo *Shadowgate*, un'avventura ad icone della Icon Simulation.

• La Tradewest sta sviluppando *Double Dragon* per il Game Boy.

• La Tengen ha lanciato sul mercato le conversioni di *Rolling Thunder*, *Vindicators* e *Road Runner* per Nintendo.

• La Data East ha pubblicato *Battle Chess* per Nintendo: non siete contenti dnel sapere che non si sa quando tutta questa roba arriverà in Italia?

• Per vedere quale gioco vincerà il premio per il titolo più bizzarro in America bisognerà sicuramente fare a testa e croce fra *Princess Tomato in the Salad Kingdom (La Principessa Pomodoro nel Regno delle Insalate)* della Hudson Soft e *The Bugs Bunny Birthday Blowout* (Il soffio sulle candeline del compleanno di Bugs Bunny) della Seika.

• L'Activision sta realizzando la conversione di *Malibu Beach Volleyball* per il Game Boy della Nintendo.

• La Micro Games americana ha lanciato sul mercato una serie di giochini a cristalli liquidi basata su alcuni famosissimi giochi del NES, come *Super Mario Bros.*, *Donkey Kong Jr.* e *Zelda*.

• La CGS Imagesoft sta sviluppando *Dragon's Lair* per Nintendo.

IL 3º TORNEO ITALIANO DI *D&D*

Udite, udite! Siccome accade da anni tre a codesta parte, tutti li avventurieri d'Italia sono convocati ad uno tenzone! L'interessati si rechino dallo balivo loro...

Editti medievali a parte, questa notizia non potevamo proprio lasciarcela scappare: sono finalmente state aperte le iscrizioni al terzo torneo nazionale di *Dungeons & Dragons*, il gioco di ruolo più seguito del mondo. Questa volta i computer non vi serviranno, dato che si giocherà secondo le regole delle confezioni distribuite dalla Editrice Giochi, in vendita nei migliori negozi di giochi e giocattoli.

Il torneo si svolgerà su una base regionale, tramite i 22 centri "Agonistika" sparsi in tutta Italia, con squadre composte da sei elementi. I campioni di ogni regione affronteranno poi un'eliminatoria dalla quale usciranno le sei squadre che si contenderanno il titolo di Campioni Assoluti a Roma.

La quota di iscrizione al torneo è di 10 MO... ehm... 10.000 lire: le gare si svolgeranno nella seconda metà di marzo, e si prevedono almeno 200 compagnie di avventurieri. Non ci resta che augurarvi buona fortuna e rimandarvi alle Pagine Gialle, dove troverete un elenco completo dei centri Agonistika ai quali chiedere informazioni più dettagliate.

K ANTEPRIME

Le anteprime di K non sono semplicemente delle immagini con qualche didascalia, noi i giochi li andiamo a vedere quando sono ancora in fase di programmazione.

COSI' GIOVANE, COSI' FAMOSO?

Scramble Spirits **il coin-op della Sega convertito sull'ST dalla Grandslam.**

Robin Hill ha cominciato la sua carriera di programmatore scrivendo dei noiosissimi programmi in C per i grossi mainframe delle aziende. L'anno scorso venne licenziato per mancanza di lavoro e passò alle dipendenze della Teque: qui, a soli ventuno anni, Hill ha realizzato le versioni ST ed Amiga di *Scramble Spirits*. Per convertire il gioco sull'ST gli ci sono voluti tre mesi, ma la versione Amiga l'ha scritta in cinque giorni! Hill, tuttavia, precisa che c'erano da riscrivere soltanto alcune routine grafiche e sonore, perché il resto - caricatore, lettore tastiera/joystick/mouse, interfacce, struttura logica per ST, ecc. - era già a posto. La versione Amiga gira molto più velocemente della sua controparte ST - 25 quadri al secondo invece che 17. L'impresa è stata possibile grazie all'utilizzo del blitter di Amiga nelle routine grafiche. Il coin op originale di *Scramble Spirits* aveva un numero massimo di 4.096 sprite su schermo, l'Amiga ne ha 220 ed una media di 40.

ESOTERROR

Ilan Harling, il creatore di *Lost Patrol* della Ocean (Prossimamente su K), al momento sta realiz-

zando uno sparatutto fantasy chiamato *Esoterror*. Parte della stupefacente grafica è integrata da una versione zeppa di magie e incantesimi di *Space Harrier*. Harling però deve ancora programmare le parti cruciali della struttura di gioco e gli piacerebbe sapere se avete consigli o suggerimenti da dargli. L'indirizzo a cui potete scrivergli è 4 Aberdeen Road, Redland, Bristol BS6 6HJ.

LAVORI IN CORSO

K è tornato alla S.C. di Casciago per presentarvi gli ultimi sviluppi del gioco presentato il mese scorso (titolo provvisorio: *Bomber Bob*) e scoprire qualcosa sui suoi autori.

Luca Stradiotto - Grafico
Nato a Verona il 22/8/67

Luca ha iniziato a fare computer-grafica nel 1983, su uno Spectrum. Prima di lavorare a *Bomber Bob* ha realizzato alcuni programmi inediti insieme ad Antonio Farina, oggi software manager della S.C., che lo ha convinto a lavorare a questo progetto.

Le Cinque Cose Che Ama:
1- Stare con gli amici (e le amiche!)
2- "Graficheggiare" con o senza computer
3- Ascoltare musica (Alan Parsons, Depeche Mode, Gershwin)
4- Elicotteri e aerei veri e simulati
5- Gli animali

Le Cinque Cose Che Odia:
1- Vedere maltrattati gli animali
2- Gli ipocriti
3- Fare le cose in fretta
4- I programmi fatti male e troppo reclamizzati
5- Il prezzo del Macintosh II

I Cinque Giochi Preferiti:
1- Atic Atac
2- Battlezone
3- Gunship
4- Falcon
5- Deja Vu

Stefano Lecchi - Programmatore
Nato il 16/9/70

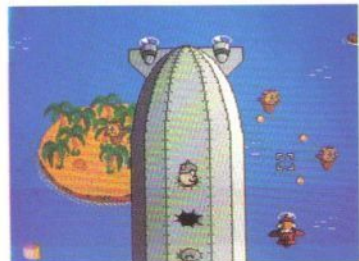
Stefano ha cominciato a programmare nel 1984 su un VIC 20 (in BASIC), per passare poi a C128 ed Amiga, sul quale ha imparato il Linguaggio Macchina ed altri 4 linguaggi. È arrivato a programmare *Bomber Bob* per la S.C. dopo avere scritto alcuni demo e avere contattato altre software house italiane.

Le Cinque Cose Che Ama:
1- Gli amici
2- Le amiche!!!
3- La musica (Queen)
4- Le auto
5- Giocare

Le Tre (sole) Cose Che Odia:
1- Studiare
2- La paura di arrivare in ritardo
3- I dischetti che non caricano

I Cinque Giochi Preferiti:
1- Archon
2- Dungeon Master
3- Xenon II
4- Guild of Thieves
5- Falcon

Alla fine del livello, Bob deve affrontare ad alta velocità un labirinto di caverne in 3D per raggiungere un distributore automatico di armi della immancabile ACME, già premiato fornitore di Wile E. Coyote. Ci sarà da fidarsi?

Ecco il primo livello definitivo: Bomber Bob può volare sotto le nuvole, sparare ai pazzi nemici alati o bombardare i bersagli a terra.

Fra i nemici incontrati troviamo dei grossi jet dotati di missili a ricerca automatica... e dirigibili ANCORA PIU' GROSSI! Roditi il fegato, *Xenon II*! (si fa per dire).

CURIOSITA'

• La grafica dell'aeroplano protagonista di *Bomber Bob* è stata studiata con un programma di CAD per ottenere animazioni più fluide e realistiche.

• Inizialmente il programma non era altro che un clone di *Xenon II*, di cui possedeva anche lo stile grafico metallico-spaziale.

• Stefano Lecchi ha scritto gran parte del codice durante il periodo dei suoi esami di maturità, sfruttando tutte le pause di studio.

• Quando ancora la S.C. non esisteva, Luca Stradiotto ed Antonio Farina programmarono una avventura semigrafica per Spectrum di cui riuscirono a vendere una sola copia (a 10.000 lire).

• Convinti che al giorno d'oggi nessuno giochi più per realizzare un punteggio da record (alla S.C. non conoscono il nostro IUR!), il segnapunti è stato abolito completamente. In *Bomber Bob* distruggendo i nemici si ottengono direttamente le monete che vanno utilizzate alla fine di ogni livello.

• Il titolo "Bomber Bob" deriva sia dalla razza del cane protagonista (un Bob Tail), che dal nome degli sprite su Amiga (i Blitter-animated Object). Il titolo è anche l'unico elemento in lingua inglese contenuto in tutto il gioco.

• Se il gioco otterrà il successo sperato, esistono progetti secondo i quali Bob potrebbe tornare sugli schermi come protagonista in una serie di nuovi giochi.

• La lunghezza del programma, che dovrebbe occupare un solo disco, è stata decisa in sei livelli molto differenziati e che comprenderanno fra gli altri un'isola vulcanica ed una "Terra Dimenticata" con tanto di creature preistoriche.

K SULLA AUTOBAHN

K VISITA IN GERMANIA OVEST UN GRUPPO DI PROGRAMMATORI "GIUSTI"

Cosa si ottiene quando un gruppo di giovani ex-pirati decide di produrre dei giochi originali? Una società di software con l'esperienza e il potenziale per scrivere un gioco di successo...

La formazione della Thalion nel centro di Gütersloh: il gruppo comprende Holger Flöttman (23), Er ik Simon (25), Richard Karsmakers (22), Monika Krawinkel (24), Manuela Scholz (24) e Jochen Hippel (18). Il tipo strano in completo grigio all'estrema sinistra è Duncan Lowthian della Grandslam, che cura la commercializzazione dei prodotti Thalion.

La Thalion è stata fondata nel 1988. Le sue origini sono profondamente radicate nella sottocultura *underground* del circuito dei pirati e dei *crackers* di videogiochi - il più vecchio tra loro ha solo 25 anni. Il cofondatore della Thalion, Erik Simon, ci ha spiegato: "quasi tutti i nostri programmatori vengono dal circuito dei *crackers*, sono tutti tecnicamente superbi - ma ora trovano più interessante scrivere programmi che 'craccarli'".

La società ha sede a Gütersloh, una pittoresca cittadina tedesca - forse troppo pittoresca a- a circa due ore di macchina dall'aeroporto di Düsseldorf. C'è tutto quello che ci si può immaginare in una cittadina tedesca: nella piazza principale c'è la fanfara e le bancarelle che vendono vino caldo e salsicce piccanti; ovviamente non manca la taverna con i boccali con coperchio e la birra servita in bicchieri pieni di fragole. Non c'è da meravigliarsi, quindi, che quelli della Thalion non solo lavorino insieme ma anche si ritrovino nel tempo libero in un bar della zona che si trova a pochi minuti dai loro uffici.

Uno dei cattivi di fine livello da *Seven Gates of Jambala*. Tutti i giochi della Thalion sono sviluppati su un ST usando gli assembler *Gen ST, Omnicron* e *K-Seka,* mentre per disegnare la grafica viene usato *Neochrome* dell'Atari. La Thalion sta attualmente sviluppando le proprie utility perché "non siamo del tutto soddisfatti di questi programmi - si trovano bug ed errori strani di ogni tipo".

***No Second Prize*: il miglior gioco della Thalion. Lo svizzero Christian Jungen, ha ottimizzato le routine a vettori pieni in 3D ottenendo un'animazione a schermo pieno di 40 quadri al secondo.**

Chamber of Shaolin* (ST) ha la migliore qualità sonora di qualunque gioco per ST mai sentita fin'ora grazie a dei pulitissimi campioni sonori. Contiene inoltre l'effetto di scorrimento del logo visto per la prima volta nel demo Amiga di *Sword of Sodan

Jochen Hippel è un incredibile programmatore musicale che ricrea la musica e gli effetti sonori dei giochi e dei demo per C64 e Amiga tanto per divertirsi! Questo pazzo mago-musicista ha rifatto un classico motivo di Rob Hubbard per C64 in soli pochi minuti, utilizzando un *sound editor* che ha realizzato di persona. La velocità con cui digitava quelle cifre esadecimali era veramente impressionante, tanto quanto il motivo.

***Dragonflight*: quasi tutti quelli della Thalion sono patiti di RPG, dopotutto il nome della società è preso da un romanzo di Tolkien...**

Avendo preso il loro nome da *Silmarillion*, un romanzo fantasy di Tolkien, non c'è da stupirsi che la Thalion abbia scelto di partire con un RPG fantasy. *Dragonflight* è un'avventura epica che mette a tacere giochi come *Ultima* e *Dungeon Master*. Di prossima uscita sono anche *Chambers of Shaolin* - un gioco di arti marziali con sessioni di allenamento che sono cruciali per migliorare le vostre prestazioni nel gioco.(disponibile per Amiga e ST, con la versione per PC prevista per metà anno), *Seven Gates of Jambala* - un gioco di piattaforme e scale abbellito da alcuni bellissimi guardiani di fine livello (disponibile per Amiga, ST e C64), *Warp* - uno sparatutto multi-direzionale (di prossima uscita per Amiga e ST), *Leavin' Teramis* - uno sparatutto a scorrimento verticale simile a *Crackdown* (imminente per Amiga e ST, con la versione per C64 a seguire) e *No Second Prize* - probabilmente il più entusiasmante titolo della Thalion grazie alla sua rivoluzionaria e veloce grafica in 3D. Hanno appena finito le routine grafiche ed ora stanno dando gli ultimi ritocchi al gioco e dovrebbe uscire per Amiga, ST e PC in autunno.

La Thalion è composta da un gruppo di simpatici, entusiasti e competenti programmatori e K è certa che in questo 1990 sentiremo molto parlare di loro.

http://speccy.altervista.org/

UN VIDEOGIOCO PER L'ESTATE

Si alza il sipario sulla scena italiana delle console portatili: ecco il Lynx della Atari.

Una volta tanto l'Italia non arriva col solito anno di ritardo!

Il merito di questa improvvisa "ventata d'Europa" va all'Atari Italia: a partire da marzo il Lynx sarà disponibile in tutta la penisola, solo qualche settimana dopo essere stato presentato al Salone del giocattolo di Milano a fine gennaio.

La decisione dell'Atari Italia di anticipare i tempi - prima si vociferava di un lancio settembrino - si spiega con l'intenzione di lanciare il Lynx come "videogioco per l'estate", sfruttando la stagione *naturale* per una console portatile.

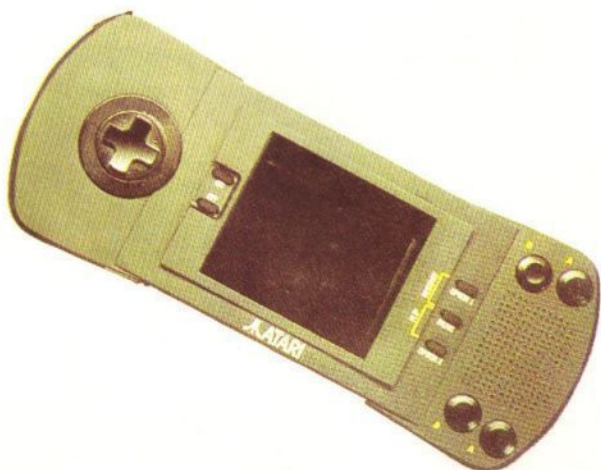
L'Atari Italia, a detta del suo amministratore delegato, il Dott. Veronesi, prevede di vendere circa 30.000 unità nel 1990. Sembra una previsione piuttosto ottimistica, visto anche il prezzo non proprio adatto a tutte le tasche, ma è comunque certo che il fatto di essere l'unica console portatile a colori in circolazione sarà di gran aiuto per la diffusione in Italia del Lynx. Al momento infatti l'arrivo di quelli che si possono definire i possibili concorrenti è ancora avvolto nella nebbia. Il Gameboy della Nintendo, che dovrebbe arrivare entro l'anno, è in bianco e nero e non può competere per qualità e potenza con il Lynx, avendo come unico vantaggio il prezzo presumibilmente inferiore. Il PC Engine portatile della NEC, il vero concorrente del Lynx, è stato appena presentato al CES e quindi, vista l'esperienza passata, non arriverà in Italia - se mai arriverà...visto che attualmente nessuno sembra interessato al PC Engine "normale" - prima del '91, lasciando all'Atari tutto il tempo che vuole per imporre il Lynx.

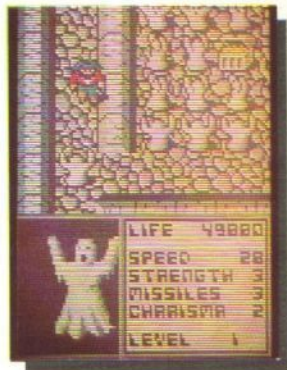
L'HARDWARE

L'identikit del Lynx è presto fatto: pesa mezzo chilo ed è leggermente più grosso di una videocassetta. Ma in così spazio c'è tanta giocabilità da restare a bocca aperta.

Il Lynx si può definire una console portatile rivoluzionaria. Basti dire che utilizza un processore centrale 6502 Custom che gira a 4MHz - circa 4 volte più veloce del buon vecchio Commodore 64 - e dispone di 64K di RAM. Mai prima d'ora era possibile tanta potenza in così poco spazio. Lo schermo è un 3,5 pollici a cristalli liquidi con una risoluzione grafica di 160x102 pixel, visualizza fino a 16 colori scelti da una tavolozza di 4096 e, grazie alla regolazione del contrasto, è visibile sotto qualunque condizione di illuminazione.

Oltre al 6502, che mette a disposizione dei programmatori una notevole potenza di calcolo, il Lynx opera con 64KB di RAM e altri due chip custom, che riducono il numero dei componenti del sistema e consentono di tenere bassi peso e costi. Il primo chip ASIC (soprannominato "Mikey") comprende sia il microprocessore che la ROM. "Mikey" elabora ogni informazione connessa con la logica interna del sistema. Il secondo chip ASIC ("Suzie") opera sul supporto grafico e l'animazione. "Suzie" è fondamentalmente un "motore grafico" che dà lo spessore e la rotazione delle immagini. Questi due chip costituiscono il cuore dell'hardware del sistema. Il sonoro, infine, è strepitoso: quattro canali audio, effetti sonori e suoni e voci digitalizzate.

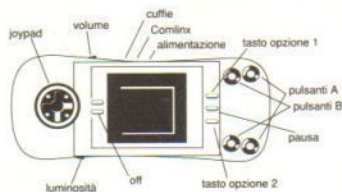
A detta della Atari, i progettisti si sono avvalsi di alcune delle principali innovazioni tecniche usate nella moderna tecnologia delle piccole Tv a cristalli liquidi per usarle nella definitiva versione del sistema. Ad esempio, il Lynx dispone di un refresh video pari al doppio di quello di un televisore. Comunque sia lo schermo è privo di disturbi o vibrazioni.

Le dimensioni dell'unità sono di 26cm (lunghezza), 11cm (larghezza) e 3cm (spessore). A sinistra dello schermo c'è il joypad (tastierino) ad otto direzioni, per dirigere il personaggio principale in tutte le possibili direzioni, e i tasti On/Off, mentre a destra si trovano due paia di pulsanti di fuoco (indicati con le lettere A e B), due tasti Opzione e uno di Restart. La duplicazione dei pulsanti di fuoco, insieme all'opzione hardware incorporata che consente di ribaltare le immagini sullo schermo di 180 gradi, permette di invertire i comandi per adattarli sia ai desti che ai mancini.

Qui a destra una schermata di *Treasure Chests*, una specie di clone di *Gauntlet* prossimamente nelle vostre tasche.

LE SPECIFICHE

Dimensioni	**(11x26x3) cm**
Peso	**0,5 Kg**
Alimentazione	**6 pile stilo tipo "AA"e Alimentatore 220V**
Microprocessore	**6502 Custom**
Velocità processore	**4MHz**
Memoria RAM	**64K**
Capacità multi-utenza	**Fino ad 8 giocatori (a seconda del gioco)**
Tavolozza	**4096 colori**
Ampiezza schermo	**3.5" diagonale**
Risoluzione grafica	**160x102 pixel**

QUANTO COSTA?

Il Lynx non costa poco, ma quello che offre non è poco. È lo stato dell'arte della tecnologia delle console portatili e queste cose, si sa, costano. I prezzi sono quelli suggeriti dall'Atari e sono IVA esclusa.

Lynx piu cartuccia California Games	**L. 349.000**
Cartuccia serie oro	**L. 39.000**
Cartuccia Serie platino	**L.59.000**

Nel disegno qui sopra sono riportati tutti i tasti, pulsanti, rotelle e porte del Lynx. Premendo i tasti Opzione 1 e Pausa insieme si ritorna allo schermo dei titoli o delle opzioni, mentre premendo contemporaneamente i tasti Opzione 2 e Pausa si ribaltano di 180 gradi le immagini su schermo.

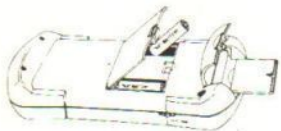
Sulla "costa" in alto ci sono un jack per le cuffie, che esclude il sonoro dall'altoparlante; la porta "Comlynx", per giocare con l'opzione multi-utente; la presa per l'alimentatore (che vi sarà utilissima visto che consuma molto) e la rotella per il volume. Sulla "costa" in basso c'è la rotella di regolazione della luminosità.

Nella parte posteriore c'è lo scomparto delle batterie che può contiene sei pile a stilo tipo AA (che con uso continuo durano 3/4 ore) e sul lato sinistro c'è la porta per le cartucce, a cui si accede tramite uno sportellino a scatto.

IL SOFTWARE

I giochi sono "stampati" su schede - o "Game Card" - di plastica dura di 5,5x6 cm, dello spessore di una carta di credito, capaci fino a 8 Megabyte di memoria. Attualmente sono disponibili cinque titoli - *Electrocop, Blue Lightning, Gates of Zendocon, Chip's Challenge e California Games* - e ne sono stati annunciati atri due: *Rampage e Gauntlet. California Games*, che al momento è l'unica della "serie platino", viene fornita a corredo al momento dell'acquisto della console. L'Atari prevede che durante il 1990 verranno sviluppati almeno altri 20 titoli tra i quali figurano, come riportato a pag. 9, *Road Blasters, Star Wars I e II, Return of the Jedi, Super Sprint, Vindicators, Xybots, APB, Road Runner, Escape from the Planet of the Robot Monsters, Rolling Thunder* e le versioni dei coin-op Tengen, quali *Hard Drivin', STUN Runner e Cyberball*.

Una interessante opzione, che solo di recente è "standard" nei 16-bit, consente inoltre di giocare in modo multi-utente, collegando due o più unità tramite il cavo Comlynx. In questo modo, il sistema permette a ciascun giocatore di vedere l'azione di gioco in prima persona. Ad esempio, nel gioco *California Games*, nella specialità BMX, quando il giocatore che si trova in seconda posizione si avvicina a quello che in quel momento è in testa alla gara, il primo concorrente diventa progressivamente più grande sullo schermo del concorrente in seconda posizione. Quando il sorpasso è avvenuto, il concorrente superato vedrà sul proprio monitor di essere ora in seconda posizione.

Quando si inserisce la cartuccia nella porta apposita, protetta dallo sportellino a destra nella figura, bisogna fare molta attenzione che sia stata inserita fino in fondo - si dovrebbe sentire un "toc" - perché potrebbero succedere cose spiacevoli.

LE MINI-PROVE

Per giocare si preme innanzitutto il pulsante On. Dopo una breve pausa per l'avvio del sistema, appare lo schermo di presentazione in technicolor e quindi lo schermo delle opzioni (nei giochi che le prevedono). Dei cinque titoli disponibili ne abbiamo provati quattro: *California Games, Blue Lightning, Chip's Challenge e Gates of Zendocon*. Vediamoli uno a uno.

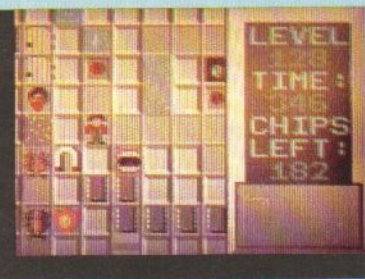
CALIFORNIA GAMES

California Games è una versione "condensata" dell'omonimo titolo della Epyx. Ci sono infatti soltanto quattro specialità: BMX, Surfing, Skateboard e Footbag. Le prime due sono indubbiamente le migliori. In BMX dovete guidare la vostra bicicletta su un terreno accidentato evitando ostacoli come tronchi e sassi sparsi sul terreno. Ci vuole molta abilità e prontezza di riflessi. Surfing è più facile ma anche più divertente. Scopo del gioco è di eseguire figure acrobatiche - come singoli, doppi e tripli 360 - cavalcando l'onda, cercando di totalizzare il maggior punteggio entro un tempo limite.

BLUE LIGHTNING

Sicuramente il migliore. Il gioco consiste in una serie di missioni in territorio nemico alla guida di un aeroplano super sofisticato - il Blue Lightning appunto. L'obiettivo è di distruggere basi radar, aerei nemici, convogli terrestri e marini e aeroporti. Il punto di vista è dal dietro dell'aereo, in stile *Afterburner*, ma il gioco è molto più giocabile del suo più famoso "sosia". Potete letteralmente zoomare dentro e fuori lo schermo ad una velocità eccezionale, passando sopra gli alberi, attorno alle montagne, in mezzo ai canyon e cambiare repentinamente direzione per evitare i missili nemici. Non c'è opzione di pausa, ma ogni missione ha un suo codice che può essere inserito all'inizio del gioco consentendo di partire dall'ultimo livello giocato.

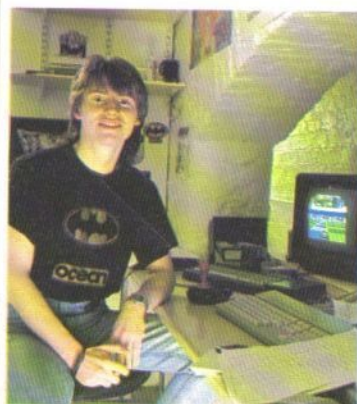
CHIP'S CHALLENGE

Questo gioco è composto da una serie di enigmi dinamici astratti che devono essere risolti entro un tempo limite. Il gioco è un incrocio tra *Bombuzal e Sokoban* e anche se a prima vista può sembrare lento e noioso, quando cominciate a giocarlo cambiate presto idea: si dimostra anzi irresistibile farete fatica a metterlo giù senza pronunciare la fatidica frase: "Ancora un partita e poi smetto".

GATES OF ZENDOCON

Questo clone di *Nemesis* è forse il più "debole" dei giochi attualmente disponibili per il Lynx. Non tanto per la grafica, che è molto dettagliata e colorata e mostra quello che il Lynx è in grado di fare, quanto per la giocabilità. Gli attacchi alieni sono veloci e i fondali sono ben disegnati e scorrono sia orizzontalmente che verticalmente. Ad ogni modo, piacerà sicuramente agli appassionati degli sparatutto.

http://speccy.altervista.org/

SPIONAGGIO INDUSTRIALE

UN MODO RIVOLUZIONARIO DI PADRONEGGIARE UN GIOCO.

"Spionaggio Industriale" è un concetto nuovo nel panorama delle solite rubriche di trucchi e mappe. Dopo il successo ottenuto con i trucchi di *Xenon II* offerti dai Bitmap Brothers, abbiamo pensato di migliorare - e istituzionalizzare - il concetto. In aggiunta all'eccellente materiale da voi fornito per la nostra rubrica T'n'T, K si occuperà dei titoli di maggior successo del mese e chiederà ai loro programmatori di svelarne tutti i segreti più reconditi dei giochi stessi. Verranno discussi tutti gli aspetti dei giochi, da mappe complete ai "modi gabola" e ai livelli bonus nascosti, raccontati da coloro che ne detengono la conoscenza più approfondita: i loro creatori.

Spingete sul turbo sino a che non raggiungete la macchina del criminale. Cercate di urtare l'auto sul fianco piuttosto che da dietro. Ottenete un punteggio e dei danni dieci volte maggiori se attivate il turbo e speronate il cattivo sul fianco. Normalmente ci vogliono circa 20 punti-scontro per fermare l'auto.

BARARE A CHASE

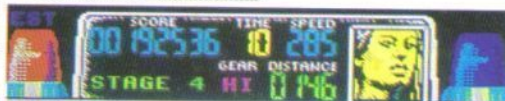
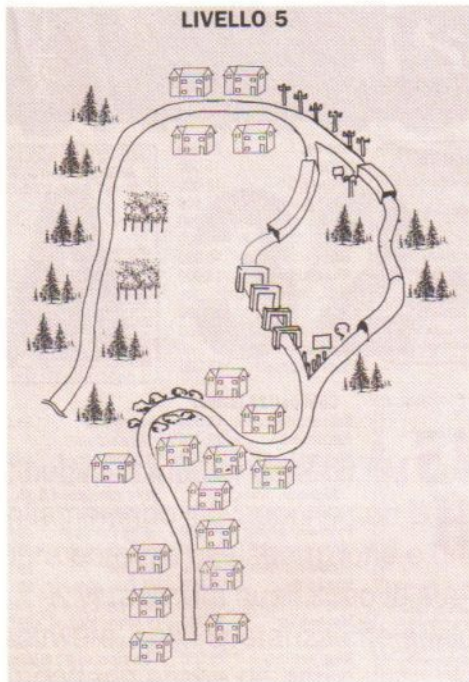
Quale modo migliore di dare inizio a Spionaggio Industriale che parlare di uno dei giochi più venduti nel periodo natalizio? La conversione del coin-op *Chase HQ* della Ocean è stata presentata nel numero di febbraio di K ed ha ricevuto un notevole 868 di punteggio nella versione Spectrum. Il nostro inviato ha scoperto tutti i segreti di *Chase HQ* torchiando il programmatore

Girate dalla parte sbagliata per fare più punti. Quando state inseguendo un criminale, usate l'opzione di gioco continuo appena possibile perché nel frattempo l'altra auto continua a muoversi durante il conto alla rovescia.

GABOLE PER SPECTRUM E CPC

Scegliete l'opzione di ridefinizione dei tasti e digitate SHOCKED [ENTER]. A questo punto dovreste vedere un menu che vi permette di scegliere se vedere l'animazione del logo, ricominciare un livello, andare al livello successivo, arrivare dritti all'ultimo quadro, guadagnare una vita in più o manipolare la tabella dei record.

Girate dalla parte sbagliata per fare più punti. Quando state inseguendo un criminale, usate l'opzione di gioco continuo appena possibile perché nel frattempo l'altra auto continua a muoversi durante il conto alla rovescia.

Potete fare più danni saltando sopra l'auto del criminale.

John O'Brien ...

IL QUADRO DELLA SITUAZIONE

Costata sei mesi di lavorazione, la versione Spectrum di *Chase HQ* è stata sviluppata su di un ST Mega 2, facendo ricorso ad un sistema di sviluppo messo a punto dalla Ocean stessa, che include un editor grafico e un compilatore assembler. Benché gli sprite del gioco e gli sfondi siano stati sviluppati sull'ST, la schermata di caricamento è stata disegnata direttamente sullo Spectrum. Una buona fetta di tempo, O'Brien l'ha spesa per mettere a punto il complesso sistema grafico "a mosaico" usato abbondantemente nel gioco, per esempio nell'ingrandire progressivamente gli oggetti sulla strada.

O'Brien ha affermato che "...ottenere una buona velocità salvando la prospettiva degli oggetti è stato il compito più difficile da portare a termine: è incredibilmente impegnativo." Gli sprite sono stati disegnati da William Harbison sull'ST, facendo ricorso all'editor grafico della Ocean. Una volta create le sagome monocromatiche per lo Spectrum, è stato possibile colorare quelle per il CPC. Lo sprite favorito di O'Brien è quello del pilota dell'elicottero visibile nel pannello di controllo perché "... ha molto stile ed i colori funzionano bene". Jonathan Dunn ha trasposto quattro motivi musicali dal coin-op con l'aggiunta di un set di 15 effetti sonori messi a punto da O'Brien. Inoltre sono stati digitalizzati altri 5 effetti sonori dal coin-op facendo ricorso ad un campionatore audio per Amiga - i dati sono stati quindi inseriti nella versione ST. "Questi sono i vantaggi che derivano dall'uso del nostro sistema di sviluppo a 16-bit!", ha esclamato O'Brien, il cui effetto preferito è il rumore dell'auto quando tocca il suolo dopo aver saltato un dosso. Sfortunatamente la velocità di aggiornamento dello schermo non ha reso possibile l'uso di una colonna sonora all'interno del gioco. A parte questa pecca, la velocità di rinfresco dello schermo viaggia all'impressionante ritmo di 13 quadri al secondo, il che rende forse *Chase HQ* la più veloce corsa automobilistica per Spectrum sul mercato.

O'Brien è assolutamente deliziato dai titoli volanti nella schermata di presentazione : "...si muovono tutti in un unico quadro". È invece meno contento delle sterzate del gioco. "Avrebbero potuto essere migliori se non fosse stato per i problemi connessi alla velocità di aggiornamento". In effetti le routine di guida sono state riscritte 10 volte nel corso dello sviluppo di *Chase HQ*. Sfortunatamente alcuni problemi di memoria e di tempo hanno costretto O'Brien a rinunciare al proposito di schermi bonus nascosti per le versioni CPC e Spectrum, che sono invece presenti nella versione coin-op ed in molte console giapponesi - i tipi di giochi preferiti da O'Brien. Quando gli è stato chiesto il motivo per cui un giocatore dovrebbe acquistare *Chase HQ*, O'Brien ha risposto senza vergogna: "Potrebbe essere il mio ultimo gioco per Spectrum!" O'Brien ha concluso l'intervista concessaci con un consiglio per i potenziali programmatori di giochi che desiderino sfondare: "Quando spedite del materiale ad una casa di software, non spedite mai nulla di mediocre: la gente si ricorda sempre dei vostri risultati peggiori piuttosto che di quelli migliori".

GABOLA C64

Analogamente a quanto detto per l'Amiga e l'ST, dovete premere il pulsante di fuoco e contemporaneamente digitare GROWLER. Durante il gioco vi sarà così possibile resettare il tempo premendo la lettera T.

I NUMERI DI CHASE HQ

Versione: Spectrum

Dimensione programma eseguibile: 320K multi-load

Dimensione codice sorgente: 640K

Analisi occupazione memoria: 20% Codice, 79% Grafica, 1% Audio

Nº da Livelli: 5

Nº avversari: 1 criminale + 3 altre auto per livello

Max. numero sprite su schermo: 50

Numero medio sprite su schermo: 20

Sprite più grande: "Atrocemente Grosso", il tunnel è lo sprite di maggiori dimensioni

Nº effetti sonori: 15 + 5 campionati

Nº colonne sonore: 4

Max. durata colonna sonora: 90 secondi

Velocità media di aggiornamento schermo: 13 quadri al secondo

GABOLA ST E AMIGA

Avrete bisogno di un amico per sfruttare questo trucco! Premete il pulsante di fuoco insieme al tasto di sinistra del mouse e digitate GROWLER. Quando il gioco ha inizio potete premere la lettera T per reinizializzare il tempo.

Ogni auto possiede una diversa velocità massima e minima a seconda della corsia su cui si trova. Le auto diventano sempre più intelligenti col progredire del gioco - girano, sbandano ed alcune di esse cercano deliberatamente di bloccarvi la strada. Limitate i sorpassi ai rettilinei perché in curva potreste ritrovarvi proiettati contro l'altra auto.

Non preoccupatevi troppo di evitare gli ostacoli - anche se vi costerà del tempo, alcuni non possono essere evitati.

http://speccy.altervista.org/

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

SOFT MAIL

Accessori

Dischetti TDK & bulk	*tel.*
Flicker master	29.000
Joy. Ace	12.000
Mouse cat	19.000
Portadischetti	*tel.*

Libri, hints & tips

A.D. & Dragons	*tel.*
libroGAME®	*tel.*
Electronic Arts	*tel.*
Quest for clues II	39.000
consigli per 40 giochi	
Sierra-On line	*tel.*

Amiga

Austerlitz	49.000
Barbarian II *	39.000
Barbarians II (Psy.)	tel.
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Beverly hills cop	tel.
Bloodwych *	49.000
Bomber *	59.000
Cabal	tel.
Chase HQ	29.000
Deluxe strip poker	39.000
V.M. 18	
Double dragon II	29.000
Dragon's Lair II	tel.
Dr.Doom's rev. ✽	29.000
Dragons Breath ✽	49.000
Demo disk ✽	*5.000*
Dungeon master ed.	45.000
Femme fatale	59.000
V.M. 18	
Fighting soccer *	18.000
Footballer of year II	29.000
Future Wars ✽	29.000
F16 Combat pilot *	59.000
F29 Retaliator	tel.
Gazza's soccer *	29.000
Ghouls'n'ghosts	18.000
Horse racing	49.000
Indy:adventure ✽	59.000
Infestation	tel.
Iron Lord	39.000
It cames.desert	49.000
richiede un mega	
Kick off ✽	29.000
Extra time ✽	18.000
Knight force	29.000
Lancaster *	19.000
Life & death	tel.
Maniac Mansion	59.000
Magic J. basketball	79.000
richiede 1Mb	
Midwinter	tel.
Moonwalker *	18.000
Mystere ✽	39.000
Ninja warriors	29.000
Omega	49.000
Op. thunderbolt	29.000
Planet of lust	55.000
V.M. 18	
P47 Thunderbolt	tel.
Reel fish'n	75.000
Romance of 3 king.	99.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of beast	69.000
contiene T-Shirt	
Scenery disks Flight S.	*tel.*
Sim city 1.2	65.000
doppia vers. 512Kb/1Mb	
Space Ace	80.000
512Kb, 4 dischetti	
Space quest III	69.000
Star command	69.000
Stellar crusade	69.000
Super wonderboy *	18.000
Tank attack ✽	39.000
The untouchables	29.000
Turbo outrun *	25.000
TV sports basketball	tel.
Virus killer 2.1 ✽	29.000
Wayne G. Hockey	75.000
richiede 1Mb	
Winners (raccolta)	49.000
World cup 90 ✽	tel.
WWF wrestling	tel.

L'UNICO

ORIGINALE

SEMPRE IN AGGUATO

AGGIORNATISSIMO

IN ITALIANO

VIRUS KILLER

Apple IIGS (Disco 3")

Balance of power 1990	tel.
Battlechess	89.000
Downhill challenge	59.000
Keef the thief	79.000
Life & death	79.000
Test drive II	65.000
California chall.	29.000
Three stooges	79.000

Apple IIe, IIc & Mac: telefona

SoftMail da oggi ti propone un grande assortimento di video cassette VHS originali in italiano: i primi quattro titoli sono cartoni animati sulla banda di Charlie Brown & Co. durano circa un ora ciascuno e sono veramente favolosi...ah il prezzo è di Lit. 29.000 cad. Richiedi l'elenco completo delle videocassette selezionate da SoftMail.

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione è assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

DRAGONS BREATH

Immortalità. La leggenda narra che il segreto si nasconde nella Stanza del Trono del Grande Castello in cima alle Montagne Nane situate al centro delle terre di Anrea. Dai Origine ad un sistema d'attacco formato da draghi per conquistare i villaggi di Anrea. Esigi le tasse ed acquista i magici ingredienti da alchimisti di passaggio per formulare sortilegi ed incantesimi. Infine, completa il talismano che ti condurrà allo scopo finale del tuo viaggio.
Dragons Breath. Un gioco tra fantasia e strategia per uno o più giocatori.
Manuale e programma interamente in italiano. Per sapere come ricevere il dischetto dimostrativo di Dragon Breath telefona immediatamente a SoftMail!
Se non trovi Dragons Breath **originale** presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16, 22100 Como - o telefonando allo (031) 30.01.74. Dragons Breath è un prodotto Palace e viene importato in esclusiva da Lago.

AMSTRAD, MSX, SPECTRUM: TELEFONA PER LE ULTIME NOVITÀ

Atari ST

Add: Hillsfar	59.000
Barbarian II *	39.000
Bomber *	59.000
Cabal	tel.
Chaos strikes back	49.000
Double dragon II	29.000
Dr.Doom's revenge ✽	tel.
Dragons Breath ✽	tel.
Future Wars ✽	29.000
F29 Retaliator	tel.
Gazza's soccer *	29.000
Ghostbusters II *	49.000
Ghouls'n'ghosts	29.000
Indy: adventure ✽	59.000
Iron Lord	39.000
Maniac mansion	59.000
Midwinter	tel.
Moonwalker *	29.000
Omega	59.000
Red storm rising	49.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Space Ace	tel.
Super wonderboy *	39.000
Virus killer	29.000
Tank attack ✽	39.000
Tennis Pro	39.000
The untouchables	39.000
Turbo outrun *	29.000
TV sports football	tel.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano. Una ✽ indica la versione completamente in italiano.

CBM 64/128 (cass.)

Beach volley	tel.
Bomber *	29.000
Cabal	15.000
Chase HQ	18.000
Cosmic pirate	7.500
Double dragon II	18.000
Dr.Doom's rev. ✽	18.000
Gazza's soccer ✽	18.000
Ghostbusters II *	18.000
MISL Indoor soccer *	tel.
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	tel.
Super Wonderboy *	15.000

CBM 64/128 (disco)

Batman: the movie	18.000
Battlechess	29.000
Bomber *	39.000
CD Games Pack	69.000
30 giochi: richiede CD	
Fighting soccer *	18.000
Footballer of year II	15.000
Gazza's soccer *	29.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Iron Lord	25.000
Knights of legend	39.000
Moonwalker	18.000
Myth	25.000
Ninja warriors	25.000
Power drift *	18.000
Presumed guilty	39.000
Space Rogue	29.000
The untouchables *	21.000
Turbo outrun *	15.000
Uninvited	29.000
Windwalker	tel.
World soccer	25.000
Zac Mc Kracken ✽	39.000

Ms-Dos (disco 5")

A-10 Tank killer	79.000
Archipelagos	69.000
Barbarian/Antiriad *	39.000
Barbarian II *	39.000
Bomber *	69.000
Carrier command	79.000
Corvette	69.000
Deluxe strip poker	39.000
V.M. 18	
Die Hard	49.000
Dragon's Lair	85.000
13 dischetti!!	
Dr.Doom's rev. ✽	29.000
F-15 strike eagle II	79.000
Flight simulator 4.0	89.000
Future Wars ✽	tel.
Harley Davidson	49.000
Indy: adventure ✽	59.000
Jetfighter	89.000
M1 Tank platoon *	89.000
Star Trek V	49.000
TV sports football	59.000
Virus killer *	29.000

Versioni su 3": telefona

FUTURE WARS

BEST SELLER INVERNO '89/90

X-Game 91% Star Player 93%

ENTRA SUBITO NELLA PRIMA SUGGESTIVA AVVENTURA DEGLI ANNI '90!

Lit.29.000 in ESCLUSIVA da SoftMail. Programma e manuale in italiano!!

Amiga - Atari ST - IBM

Vieni a trovarci alla Grande Fiera D'Aprile

a Milano dal 21 al 29 aprile 1990: potrai comprare direttamente le ultimissime novità!

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
K		Spese di spedizione Lit.	6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero ______ scad. ______

Cognome e nome ______

Indirizzo ______ Nr. ______

CAP ______ Città ______ Pv ______ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

http://speccy.altervista.org/

UN MOSTRO A 32-BIT

Il nuovo computer a 32-bit FM Towns della Fujitsu sta infiammando il Giappone con la sua combinazione di pura potenza di elaborazione e drive CD-ROM.

K vi racconta quali sono le sue specifiche e il suo software, nella speranza che qualcuno si decida a importarlo anche da noi!

Sono passati più di sei mesi da quando il nuovo computer della Fujitsu, l'FM Towns, ha fatto il suo debutto in Giappone. La prima volta che venne mostrato al pubblico fu durante una fiera di informatica a Tokio nel gennaio dell'89, dove sconvolse sia i distributori che i potenziali acquirenti. Non furono solo le sue performance a 32-bit, la grafica ad alta risoluzione od il sonoro che fecero discutere la gente - ciò che fece veramente alzare i livelli di adrenalina fu il CD-ROM incorporato, fornito di serie con la macchina.

Anche se la Fujitsu non è un gran che conosciuta in Italia, è stata attiva sul mercato nipponico per un bel pezzo, dove l'FM Towns non ha quindi rappresentato una totale sorpresa. La società ha una buona reputazione come produttrice di microcomputer interessanti, che vanno dal famosissimo (in Giappone) FN-7 al più recente FM-77 - una bestiolina coloratissima con delle ottime specifiche in campo grafico e sonoro. L'FM Towns fa quindi parte di una lunga serie di prodotti hardware, e non si tratta di una cosa nata dal nulla.

***Evolution*, un'incredibile avventura in 3D che mostra le capacità del potente processore grafico dell'FM Towns.**

MEGA-DISCO

Il CD-ROM fornito con la macchina possiede degli ovvi vantaggi, ma ce ne sono anche alcuni di molto meno evidenti. Tanto per cominciare, vi ritrovate con la grandissima capacità di un disco ottico (nel caso del Towns tiene 540 Mb). Questo significa che ben pochi giochi richiederanno più di un disco (sembra incredibile, ma ce n'è qualcuno!), quindi nonostante il costo più alto dei dischi CDR, alla fine il software risulta più economico. Inoltre, questi dischi sono molto più affidabili e, essendo ROM, non potete naturalmente cancellare per errore dei file o scriverci sopra. Infine, questi dischi sono praticamente indistruttibili se utilizzati normalmente, così non dovrete più camminare come la Pantera Rosa nella vostra cameretta per evitare di calpestare i dischetti che avete accuratamente sparpagliato sul pavimento. In effetti, possedere un CD-ROM equivale ad avere un grosso sistema di memoria a cartucce, tranne che è più economico (le cartucce da 1 Mb che sono attualmente in fase di studio costano parecchie centinaia di migliaia di lire).

POTENZA A PORTATA DI MANO

Il Towns vanta una CPU 80386 a 32-bit. Questa lo rende veloce quanto i più recenti compatibili IBM della serie 386 (e molto più veloce di molti di essi). Da un confronto, macchine come l'Amiga e l'ST ne escono veramente umiliate, e giochi come *After Burner*, che sul Towns usa quasi tutti i colori ed i canali audio disponibili, rendono evidenti le differenze. L'altro vantaggio del 386 è che può indirizzare direttamente (cioè lavorare con) più memoria di un chip a 16-bit, anche se in pratica molti giochi non caricano in memoria così tanti dati comunque (ammesso poi che abbiate la memoria installata - l'FMT viene fornito con un minino di 1 Mbyte, o 2 sui modelli più avanzati - vedi le specifiche a pag.18).

Comunque, la "potenza" non viene tutta dalla capacità della memoria e dei dischi. Ciò che rende veramente attraente il Towns è il modo in cui le varie parti lavorano assieme - quando mettete insieme il CD-ROM E la tecnologia a 32-bit ottenete schermate e sonoro da lasciarvi a bocca aperta. Questo è particolarmente vero in questo ultimo campo, poiché l'immagazzinamento dei dati su CDR è veramente l'unico modo possibile per fornire la memoria necessaria a dei campioni audio di alta qualità (16-bit). Potete mettere *Tetris*, una serie incredibile di fondali digitalizzati ed una colonna sonora in stereo completamente campionata di qualità CD su di un unico CDR - e questo genere di cose sono semplicemente impossibili su un sistema convenzionale.

Neanche il chip grafico del Towns è qualcosa su cui scherzare. Esso offre funzioni di sprite e di

UNA BELLA STORIA...

di cooperazione internazionale fra ACE e la più famosa rivista giapponese di giochi elettronici, Login, ci ha permesso di offrirvi questa anteprima. Un ringraziamento particolare a Akihiko Yabu e Masato Niizike per il loro aiuto. Speriamo di potervi offrire presto altri articoli di questo genere, dandovi qualche dritta sulla situazione del rutilante mercato nipponico. Nel frattempo, auguri a tutta la redazione di Login... ed una bella bottiglia del miglior Brunello!

AfterBurner

scrolling molto efficaci - essenziali per rendere certi tipi di giochi (in particolar modo gli spara-e- fuggi) veramente impressionanti.

Ancora *Afterburner*. Guardate che colori!

PERIFERICHE

Il Towns è decisamente una macchina con interfaccia iconica (cioè con Finestre, Icone, Mouse e Puntatore). In effetti, il sistema operativo progettato dalla Fujitsu spinge così tanto la macchina in questa direzione che la tastiera non viene nemmeno considerata equipaggiamento standard. Quasi tutto il software, compreso il sistema operativo, è controllato dal mouse e non richiede altro che una serie di selezioni da menu per essere utilizzato. La tastiera diventa necessaria solamente per il word processing e quelle altre operazioni in cui il testo ha una grande importanza. Per noi giocatori, il vantaggio principale è che in questo modo il prezzo dell'unità di base risulta minore - e questo dimostra anche che la Fujitsu considera questa macchina soprattutto come una super console. Se solo la Commodore e la Atari avessero avuto la stessa idea sin dall'inizio!

La Fujitsu ha in catalogo due tipi di monitor, uno che costa circa 890.000 lire e l'altro 1.380.000 lire, diversi per quanto riguarda la risoluzione. In pratica, il Towns ha avuto un tale successo in Giappone che sono già disponibili monitor, espansioni ed altri aggeggi prodotti anche da compagnie indipendenti. Tra poco si potrà anche acquistare un coprocessore 80387 (ideale per accelerare le vecchie routine in 3D), una espansione da 1 Mb, una scheda video, una scheda modem ed una SCSI (per comunicare con altre periferiche standard), solo per citarne alcune. Al momento, purtroppo, molte di queste periferiche sono ancora in via di sviluppo poiché la macchina non è stata messa in vendita da abbastanza tempo.

Tra le periferiche ci sono l'hard disk da 45 Mb ed il floppy disk da 5.25 della System Sacom. Perché mai dovreste aver bisogno di un floppy o di un hard disk quando avete tutto quel ben di dio di CD-ROM? Indipendentemente dalla memoria accessibile, la ragione principale per i giocatori è che il CD-ROM ha uno svantaggio enorme - offre una velocità di accesso ai dati relativamente lenta se confrontata con quella di un HD o di un FD. Per chi usa il computer per lavoro, può essere un fattore critico quando si impiegano programmi che accedono continuamente al disco. È anche una brutta storia per certi giochi che accedono continuamente ad un sacco di dati.

PARLEZ VOUS KANJI?

Ogni società giapponese ha un grosso handicap in confronto a quelle europee. In Giappone un computer deve, naturalmente, trattare con la lingua giapponese, un sistema grafico complicatissimo con più di 5000 caratteri. Questo naturalmente significa aver bisogno di una RAM più vasta e di sistemi di memorizzazione enormi. Sotto questo aspetto, l'FM Towns ha un grosso vantaggio sulla concorrenza, vista la sua gran quantità di memoria ed una potente ROM che comprende tutto il dizionario giapponese. Ciò ha contribuito parecchio alla diffusione di questa macchina in Giappone - il Macintosh, ad esempio, anche se viene tenuto in gran considerazione, non è stato venduto molto in questo paese sino a quando non è stato implementato il sistema di scrittura *kanji*. Attualmente, è una delle macchine più diffuse dell'impero.

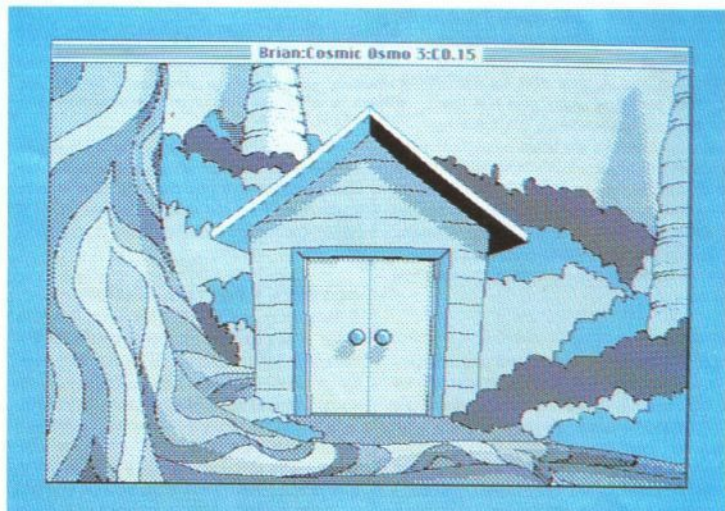
Infine, il prezzo del Towns mette questa macchina chiaramente in testa alla concorrenza. Anche se a noi 3.000.000 di lire possono sembrare parecchi, in un mercato dove i computer costano normalmente tre volte tanto risulta addirittura economico. Dopo qualche discussione, la Fujitsu ha messo in commercio il model-1, con un floppy disk, a 338.000 yen (per avere il prezzo in lire moltiplicate per dieci) ed il model-2, con due drive, a 398.000 yen.

IL SOFTWARE

L'FM Towns viene fornito con un sistema operativo molto ben progettato. Come abbiamo già detto, potete fare qualsiasi cosa semplicemente cliccando con il mouse su un elemento di un menu a scomparsa. Siete completamente liberi da comandi complessi come DIR o FILES. Ma per quanto riguarda i giochi? E poi, li vedremo mai in Italia?

NewZealand Story.

Per questa macchina si sta producendo del software originale sia in Giappone che in America, mentre nel frattempo stanno aumentando rapidamente le conversioni da altri sistemi. Negli States, l'FM Towns Support Centre, completamente sponsorizzato dalla Fujitsu, ha cominciato a lavorare in maggio per favorire la cooperazione fra gli sviluppatori di software. Si tratta di una cosa molto importante, poiché per produrre del software per una macchina così innovativa, con tecnologie come il CD-ROM, i programmatori devono aiutarsi l'un l'altro il più possibile.

Le informazioni riunite tramite il Support Centre saranno disponibili via CompuServe per le software house che in cambio lavoreranno con il Centro. Questa libertà di accesso rende possibile alle software house europee di scrivere programmi per

Chi ha letto il nostro articolo sugli Hypergiochi e su *Cosmic Osmo*, pubblicato recentemente da K, sa già che questo nuovo stile di gioco andrà per la maggiore in futuro. Gli Hypergiochi usano un enorme numero di schermate unite l'una all'altra da sequenze di animazione che offrono al giocatore interi universi da esplorare a volontà. Questo genere di gioco è un eccellente candidato alla conversione su CD-ROM, tanto che per adesso l'unico linguaggio di programmazione disponibile per il Towns è il *Towns Gear*. Si tratta di un ambiente di programmazione simile ad *Hypercard* che potrebbe essere utilizzato per scrivere giochi come *Osmo* o *Manhole* su CD-ROM. *Manhole* esiste già in versione CD-ROM per il Mac, quindi una versione per il Towns potrebbe uscire presto...

POTENZA IN FM...

Microprocessore:	80386 (32-bit)
RAM:	model-1: 1Mbytes model-2: 2Mbytes
VRAM:	512K
Sprite RAM:	128K
Drive interni:	model-1: CD-ROM (540Mbytes x 1) model-2: CD-ROM (540Mbytes x 1) FD (1.2Mbytes x 2)
Modi grafici: (punti):	640 x 480: 256 colori su 16.770.000 640 x 480: 16 colori su 4.096 / 2 schermi 320 x 240: 32.768 colori / 2 schermi 640 x 400: 16 colori su 4096 / 2 schermi
Sonoro:	Modo PCM: 8 canali stereo Modo FM: 6 canali stereo Campionamento: 8-bit, 19.2 Hz Il CD-ROM può essere usato come un normale CD
Dimensioni:	328mm x 150mm x 400mm
Peso:	11 kg
Periferiche opzionali:	tastiera processore 80387 espansione di memoria scheda video scheda modem scheda SCSI monitor da 14"

Uno dei vantaggi del formato CD-ROM è che i dati sono compatibili con quelli dei CD audio. In questo modo l'FM Towns non solo può essere usato come lettore di CD, ma può anche sfruttare i dischi audio come fonte di suoni campionati che si possono poi modificare.

la macchina semplicemente volendolo. Al momento, purtroppo, le uniche macchine in Europa sono le due in possesso della Mirrorsoft e della Acorn, e le divisioni europee della Fujitsu non sembrano essere interessate nell'importazione della macchina.

L'unica buona notizia è che un buon lancio pubblicitario in America (che sembra essere prossimo, visto l'interesse della Fujitsu) potrebbe dare inizio ad una importazione parallela e, se la macchina avesse successo, a quella ufficiale. La situazione è resa ancora migliore a causa del fatto che la tecnologia impiegata nel Towns è a prova di futuro, così non si tratta di uno di quei casi di "Se non esce quest'anno, sarà troppo tardi..." Sfortunatamente, la Fujitsu confessa candidamente che la macchina attualmente è riservata esclusivamente al mercato domestico nipponico, anche se le importazioni parallele dovrebbero iniziare con l'aumento della produzione.

Nel frattempo, tra i giochi convertiti troviamo *After Burner*, *New Zealand Story* e parecchi altri famosi coin op. Se volete una cosa veramente esagerata, potete provare *Last Armageddon*, che occupa non meno di 3 CD-ROM. Poiché ogni disco tiene 540 Mb, in totale abbiamo 1.5 Gb di un RPG sullo stile di *Ultima*.

Al momento, l'FM Towns sembra essere una macchina dedicata ai giochi. Il 90% del software è ludico, con il restante 10% composto da applicazioni grafiche, musicali e di comunicazione. Anche se non sono disponibili applicazioni professionali, la Fujitsu dovrebbe fare uscire tra breve un emulatore MS-DOS capace di far girare una trentina di programmi commerciali sull'FM Towns. Fra i titoli troviamo il più famoso dei word processor nipponici, *Ichitaro*, e cose molto più normali come il *Lotus 1-2-3*.

La Fujitsu ha già distribuito circa 20.000 macchine in Giappone - un numero ridicolo se confrontato con i milioni di MSX e Nintendo installati, ma in crescita costante. Il problema principale è rappresentato dalla lentezza della produzione più che dalla carenza di domanda, e molte macchine sono riservate alle dimostrazioni nei negozi. La società spera di essere in grado di soddisfare la domanda entro breve, producendo nel frattempo anche una adeguata base di software.

Tuttavia, un ostacolo sembra essere al momento la politica di vendita dietro alla macchina. La Fujitsu dice che l'FM Towns sarà un computer adatto a tutti, dal ragazzino alle massaie e i dirigenti. Confrontate questo fatto con l'approccio adottato in Giappone dalla Sharp con il suo X68000 che è stato venduto chiaramente come un clone dell'Apple II ed oggi ha una vasta base di software.

Intanto, la concorrenza non è inattiva, con la NEC che ha appena annunciato la sua macchina CD-ROM, chiamata PC-8801 MC, un personal computer ad 8-bit con un drive CD-ROM di serie. La macchina utilizza lo stesso lettore impiegato nell'espansione CD del PC Engine e costa circa due terzi dell'FM Towns, anche se non può vantare delle specifiche altrettanto buone.

Non c'è dubbio che il CD-ROM sarà la memoria di massa del futuro. Speriamo che macchine come il Towns arrivino presto anche in Italia, evitando di rimanere indietro nella corsa al videogioco perfetto.

***Last Armageddon* – 1.5 Gigabyte di RPG**

***Music PRO TOWNS* della Musical Play - programma di composizione, editing e campionamento.**

http://speccy.altervista.org/

Una vera bolgia

- LA NEC PRESENTA IN GRAN SEGRETO IL NUOVO PC ENGINE PORTATILE
- LA TECNOLOGIA OTTICA PRESTO ARRIVERÀ NELLE NOSTRE CASE
- LE CONSOLE DOMINANO IL CES
- LA COMMODORE PRESENTA IL NUOVO AMIGA A *PORTE CHIUSE*

All'inizio del nuovo decennio i produttori di tutto il mondo si sono riuniti a Las Vegas per presentare le ultimissime, sorprendenti novità tecnologiche destinate ai consumatori degli anni '90 . I nostri inviati le hanno esaminate per voi: ecco quello che hanno visto.

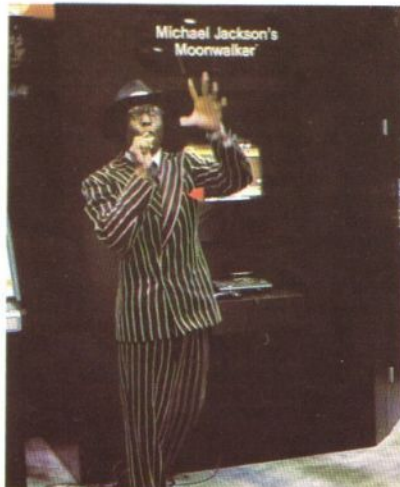
Immaginate di visitare una fiera con uno spazio espositivo equivalente alla superficie di 18 portaerei (ben 7500 metri quadri), circondati dalle più strane meraviglie elettroniche provenienti da tutto il mondo: una vera e propria bolgia! Ma se siete un tecnomane non potete non gettarvi nella bolgia che è il CES.

Il CES (Consumer Electronics Show) di Las Vegas è una delle più importanti esposizioni mondiali di televisori, videoregistratori, telecamere, tastiere musicali, attrezzature per l'ufficio e software e hardware per computer. Le sue gigantesche dimensioni sono proporzionali al giro d'affari, visto che nel 1989 le sole vendite al dettaglio hanno fruttato la bellezza di 43 miliardi di dollari.

L'industria dei giochi per home computer ha contribuito a formare questa fantasmagorica cifra nella misura di 3 miliardi e quattrocentomila dollari. Di questa cifra, ben 2 miliardi e settecentomila dollari sono relativi soltanto alla console della Nintendo, il resto va quasi interamente diviso fra le console/cartucce della Sega e dell'Atari, mentre al software su dischetto per home computer rimangono soltanto le briciole - circa 300 milioni di dollari. Tutto ciò basta e avanza a far venire un colpo a chi è appassionato di videogiochi, perché - che diamine! - la console Nintendo non è certo lo stato dell'arte del divertimento elettronico.

Eppure, al CES sembrava che tutti pensassero il contrario. Quasi la metà dello spazio espositivo riservato all'industria dei videogiochi nell'ala nord del centro fieristico era occupato dallo stand della Nintendo, che metteva così ancora più in evidenza il suo ruolo di leader del settore. Il secondo spazio espositivo più grande era quello della Sega, seguito dallo stand della NEC. Nintendo, Sega, PC Engine/Turbo Grafix, dunque. Che cosa significa tutto ciò? Che i sistemi su ROM o cartucce sono gli attuali dominatori della scena del divertimento elettronico, o perlomeno lo diventeranno molto presto. Al CES, l'amministratore di una casa di software britannica ci ha detto: "Guardatevi un po' in giro, sembra che gli home computer non esistano affatto!"

Questo significa forse che nei prossimi anni saremo tutti condannati a giocare *Super Mario Bros XII*? Che fine hanno fatto le innovazioni tecnologiche relative a grafica e sonoro? Beh, in realtà il futuro dei video giochi non è così grigio.

Al CES, l'opinione condivisa da quasi tutti gli addetti al settore era che le tecnologie ottiche - CD-ROM, ecc. - rivoluzioneranno la scena del divertimento informatico, anche se adesso è ancora troppo presto per parlarne. Infatti, l'unica macchina che si avvale attualmente di un sistema CD è la console Turbo Grafix, ma ce ne sono molte altre che stanno per essere lanciate sul mercato - primo fra tutti il sistema Philips CD-I, diversi sistemi MS-Dos per il mercato home, oltre che l'enigmatico Amiga con Drive CD incorporato, che la Commodore ha presentato a porte chiuse a un selezionato

Michael Jackson nello stand della Sega.

Super Monaco Grand Prix convertito per il Genesis dimostra le capacità di questa macchina e la padronanza che la Sega ha acquisito nell'utilizzare le veloci routine 3D.

numero di sviluppatori di software (praticamente tutti quelli ci sono andati). Soltanto uno stupido (ma ce ne sono parecchi in circolazione!) potrebbe sostenere che macchine di questo genere non avranno un enorme impatto sugli utenti. 600 Mbyte sui quali è possibile memorizzare un'incredibile quantità di effetti grafici ad alta risoluzione, uniti al suono CD, non potranno certo lasciarli indifferenti!

NINTENDO

Al CES non si è fatto altro che ripetere o sentirsi ripetere che la Nintendo è il leader incontrastato del settore. Negli USA, la Nintendo ritiene di aver venduto circa 26 milioni di console NES (Nintendo Entertainment System) negli ultimi tre anni. Questo significa che il 22% dei nuclei familiari americani possiede il NES, ed entro la fine del 1990 la Nintendo intende toccare il tetto del 29%. A questo scopo ha investito 30 milioni di dollari in pubblicità per i soli primi sei mesi dell'anno. Il NES è quindi un grosso fenomeno di massa e, visto che anche il Gameboy ha avuto un successo immediato, si potrebbe benissimo pensare che questo sia l'inizio di una lunga dinastia della Nintendo.

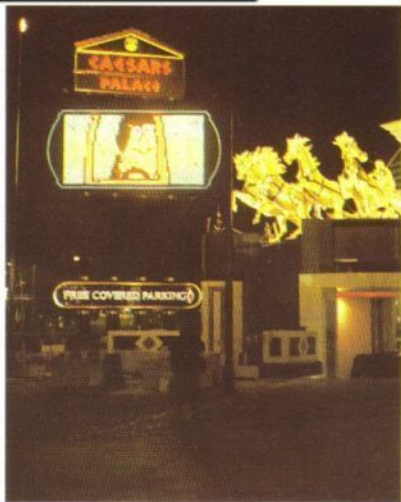
Per il Nintendo sono stati anche presentati parecchi nuovi giochi al CES, e quasi tutti si sono dimostrati d'accordo nell'asserire che il livello della programmazione e della grafica è migliorato notevolmente rispetto all'anno scorso. Molti, comunque, sono rimasti delusi dalla mancanza di immaginazione dimostrata riguardo alla maggior parte dei titoli. Quante sono le possibili varianti di *Super Mario* e *Castlevania*? La risposta è: decisamente tante.

IL PC ENGINE PORTATILE

La sorpresa più grossa del CES è rappresentata dalla versione portatile del PC Engine. La NEC l'ha presentato a un selezionato gruppo di sviluppatori di software in una sorta di incontro semi-segreto. La macchina però è operativa a tutti gli effetti ed è indubbiamente destinata a sgominare la concorrenza.

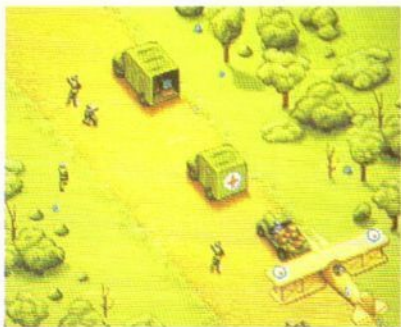
Le dimensioni sono ridottissime - misura circa 23 x 10 cm.- e lo schermo a colori è un 3". La risoluzione è di 400 x 240 e il display può essere convertito in un televisore portatile grazie a un sintonizzatore opzionale. Ma l'aspetto più interessante di tutti è la sua compatibilità con tutto il software del PC Engine/Turbo Grafix.

Gli elementi negativi? Attualmente le pile durano solo tre ore. Il prezzo? Non è ancora stato annunciato, ma si pensa che supererà di gran lunga i 200 dollari. Quando uscirà? Per il momento è un mistero.

Ma esiste, funziona - ed ha sicuramente spaventato a morte quelli dell'Atari. Da notare che la NEC è la sola produttrice di video giochi con un sistema che va bene per gli arcade (c'è la scheda JAMMA compatibile per il PC Engine), per le console e adesso anche per le console da tasca.

Las Vegas di notte - fate attenzione a non bere troppo, altrimenti quando tornate in albergo le tigri bianche potrebbero saltarvi addosso!

Un più alto livello di sofisticazione lo si è visto, ad ogni modo, con giochi come *Final Fantasy* - un GdR con una memoria RAM nella cartuccia alimentata da una batteria che vi consente di salvare il gioco - e *Shadowgate* un grosso successo della ICOM Software per i 16-Bit. Quest'ultima è una conversione sorprendentemente buona... comunque migliore di quella di *Rocket Ranger* della Cinemaware.

Anche la Rare - i migliori sviluppatori di software per i sistemi della Nintendo a livello mondiale - si sono messi in evidenza. La Rare è una società inglese che prima si chiamava Ultimate Play the Game e produceva software per home computer. Giunta all'apice del successo, decise improvvisamente di mollare tutto e, con un nuovo nome, iniziò a realizzare programmi per le macchine Nintendo. Da allora ne ha realizzati circa 40, tutti per conto terzi, ed ha dimostrato di essere una delle case di sviluppo di software più in gamba (e sicuramente la più ricca) di tutta la Gran Bretagna. La co-

Negli ultimi quattro mesi del 1989, il Gameboy ha fruttato più di tutti i videogiochi venduti nel 1985. Se ne sono vendute 1 milione di unità insieme a tre milioni di cartucce, e si prevede che nel '90 lo compreranno altri 5 milioni di videogiocatori.

Wings della Cinemaware ha destato parecchia curiosità al CES per l'innovativo utilizzo degli sprite combinati con i vettori 3D. La versione Amiga uscirà a maggio, ma sono previste anche le versioni per ST e IBM.

Un combattimento ravvicinato in Wings della Cinemaware (versione Amiga).

sa più triste è che delle decine e decine di titoli disponibili in America per questa macchina (e molti di essi a prezzi decisamente abbordabili), in Italia ne arriveranno una minima parte e, a causa delle protezioni impiegate, non è nemmeno possibile ordinare il software negli States.

Al di là dei video giochi, il nome della Nintendo sta diventando sempre più popolare fra i giovani grazie a numerose trovate di vario genere. "Super Mario Bros. Super Show" e "Captain N - The Game Master", ad esempio, vengono trasmessi via etere da 135 stazioni televisive americane. Il primo è una commedia d'azione/avventura con attori veri, mentre il secondo è un cartone animato. Ci sono inoltre diversi film che hanno come protagonista la Nintendo - primo fra tutti "The Wizard". Infine, è possibile comprare cereali per la prima colazione, tazze, termos, orologi, mobili, magliette, jeans, cappelli, cappotti, e perfino mutande della Nintendo!

Una cosa quindi è sicura: quando la Nintendo deciderà di invadere seriamente l'Europa con il NES e il Gameboy (poiché per il momento si sta limitando solo a tastare il terreno), ce ne accorgeremo subito tutti quanti.

SEGA

Con il Master System e il Genesis, la Sega attualmente sem-

Nuclear War è il nuovo divertente titolo della New World Computing per Amiga. Si basa su un gioco di carte degli anni '70 e la grafica è interamente realizzata in stile cartoni animati. A quanto pare è un gioco tutto da ridere.

http://speccy.altervista.org/

Power Golf sul *Turbografix* della NEC.

Ve lo ricordate? È 'Pong di Nolan Bushnell, il gioco da cui è partito tutto.

bra essere la più competitiva di tutte le avversarie della Nintendo. L'hardware di queste due macchine è infatti più avanzato di quello della console Nintendo e la Sega spera di riuscire a ridurre, almeno in parte, il suo strapotere sul mercato USA. E l'aver abbassato il prezzo del Master System a 70 dollari è senza dubbio un passo nella giusta direzione.

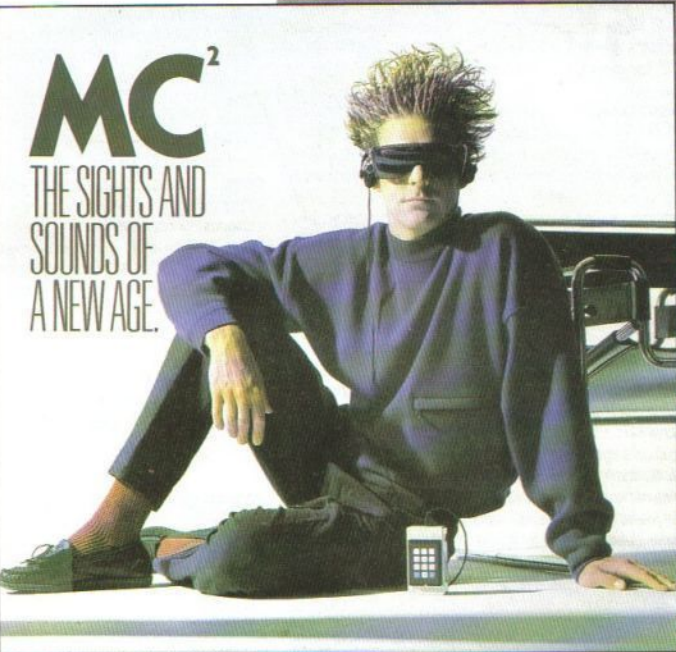
Ma, per il futuro, le vere speranze della Sega sono riposte sul Genesis a 16-bit. Finora, negli Stati Uniti, se ne sono vendute circa 350.000 unità. La Sega ha soltanto bisogno di programmi adatti a dimostrare le capacità di questa macchina e, pertanto, sta convertendo alcuni dei suoi coin-op più famosi - come *Golden Axe* e *Super Monaco Grand Prix* - e lavorando su alcune grosse licenze: *Spiderman, Dick Tracy* (che presto uscirà sugli schermi con Warren Beatty e Madonna) e il film di Michael Jackson, *Moonwalker*. Il Genesis è la macchina-gioco più avanzata del momento, ma resta ancora da vedere se la Sega riuscirà ad intaccare il colosso Nintendo.

NEC

Il TurboGrafix-16 (o PC Engine) sta iniziando a prender piede sulla scena del divertimento elettronico, e al CES la NEC ha presentato diversi nuovi programmi per questa macchina, fra cui alcuni titoli mai visti prima d'ora. Ma la NEC si è messa in evidenza soprattutto con il lancio (a parte quello dell'Engine portatile - vedi riquadro) del sistema CD ROM per il PC-Engine. La presentazione è avvenuta con due giochi: *Monster's Lair* e *It Came From The Desert*. Il primo si distingue per un'accattivante colonna sonora CD, ma il gioco della Cinemaware è senza dubbio risultato il più interessante. La versione CD di *ICFTD* presenta scene con attori veri unite alla grafica computerizzata. La Cinemaware può integrare nel gioco circa 20 minuti di immagini video e i risultati sono davvero molto efficaci. Questa casa di software americana si è inoltre impegnata a realizzare l'intera gamma della serie *TV Sport* per il PC-Engine - sfruttando la capacità multi-player della macchina. *TV Sports Football* con cinque giocatori? Wow!

Il sistema CD-ROM della NEC è il primo prodotto delle tecnologie ottiche che riesce a far breccia sulla scena del divertimento elettronico. Non si tratta probabilmente di un hardware adatto ai giochi del futuro, ma è indubbiamente un grosso passo avanti nella giusta direzione. Complimenti alla NEC e alla Cinemaware.

ATARI

All'Atari hanno deciso di partecipare al CES da "esterni". Ovvero, invece di uno stand, hanno affittato un'intera suite al-

Il prezzo dell'ST 520FM è stato abbassato a 500 dollari e, visto che i produttori di videogiochi lo davano ormai per morto, c'era davvero bisogno di questo ribasso per rilanciarlo negli USA!

Alcuni sviluppatori di software inglesi ormai sono passati regolarmente al servizio della Nintendo. Questo è un'interessante programma realizzato dalla Software Creations di Manchester. Si chiama Solstice ed è un gioco sullo stile di Knight Lore.

STRANE MA VERE

Il CES naturalmente non riguarda soltanto i computer giochi. Ci si può trovare di tutto, dalle cose più banali (c'è veramente qualcuno che può volere un "ghetto blaster" di 1 metro e mezzo per 90 cm.) a quelle veramente fuori di testa.

Il premio di K per il prodotto più strano esposto al CES è stato assegnato ex-aequo alla Gateways Research Institute e alla Light and Sound Research Inc

La Gateways se l'è meritato perché finalmente vedere la televisione non sarà più un'inutile perdita di

La pubblicità...

tempo! Grazie alla sua serie MindvisionTM, infatti, sarà possibile seguire il proprio programma televisivo preferito, facendo al tempo stesso esercizio di "pensiero positivo" (gli americani sono maniaci al riguardo!).

Di che cosa diavolo stiamo parlando? Di program-

...e gli effetti del nuovo walkman cyberpunk!

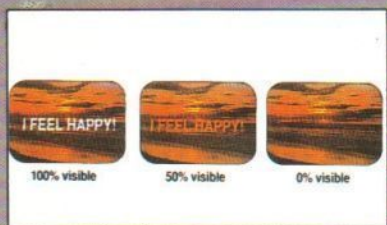
http://speccy.altervista.org/

Lo stereo adatto a Bud Spencer - chi altri potrebbe sollevare questo mostro?

mazione subliminale o, se preferite, di persuasione occulta. Le MindvisionTM sono delle scatole nere che, una volta collegate al videoregistratore mentre guardate la TV, bombardano il vostro subcosciente con una serie di immagini lampo che incrementano il vostro "positive thinking" o altre cose del genere. La frequenza di queste immagini è regolabile e, comunque, non può oltrepassare un certo limite, poiché altrimenti scatenerebbe delle reazioni incontrollabili.

Non ridete. Quando, negli anni '50, la Coca Cola e i popcorn vennero pubblicizzati nei cinema utilizzando immagini subliminali, le vendite aumentarono vertiginosamente senza che gli acquirenti si rendessero minimamente conto di essere stati sottoposti a questa forma di persuasione occulta.

Molto più innocuo, invece, l'MC2, presentato come il walkman della nuova era. Praticamente si tratta di un normale walkman con un paio di occhiali incorporati. Gli occhiali bloccano qualsiasi luce esterna e generano delle immagini che servono a rilassarvi, il tutto ovviamente mentre sentite la musica attraverso le cuffiette. Non so se il congegno abbia o meno degli effetti positivi, ma vi assicuro che vederlo addosso a dei manager sdraiati in poltrona nello stand della Light and Sound Research Inc. è stato lo spettacolo più bizzarro e spassoso di tutto il CES!

Questa piccola cassetta nera può assumere il controllo della vostra mente e trasformarvi in schiavi della tecnologia. Almeno, i tecno-fobici la pensano così. La Gateways, comunque, ritiene che si tratta del sistema di programmazione subliminale più avanzato del mondo.

I messaggi subliminali prodotti dal Mindvision possono essere visibili, celati o completamente invisibili.

Pinbot gira sul NES

l'Hotel Mirage (con tanto di tigri bianche nella hall!). Qui hanno fatto un'enorme propaganda alla loro console da tasca, il Lynx, sostenendo che la prova di lancio è andata benissimo. A Natale, l'Atari ha infatti distribuito nella sola area di New York circa 70.000 Lynx e a quanto pare sono già stati tutti venduti. Secondo Tramiel, il capo dell'Atari, entro la fine dell'anno se ne venderanno un milione di unità, ma il mondo del divertimento elettronico è piuttosto scettico al riguardo. Infatti, se prima l'Atari aveva il grossissimo vantaggio di presentare sul mercato l'unica console tascabile a colori esistente, adesso la NEC (in maniera deliberatamente subdola) ha rovinato tutto.

L'uscita del PC Engine portatile, per il quale sarà disponibile tutto il software del suo fratello maggiore, va ad invadere il territorio del Lynx e questo può avvantaggiare il Gameboy: può essere che nell'attesa di decidere tra i due, molti acquistino il Gameboy visto il suo basso prezzo.

***Il 30% dei possessori del Gameboy ha più di 18 anni, la metà ne ha più di 25. Anche in questo caso il rapporto uomo - donna è di 60/40. Per loro sarà presto disponibile una cascata di nuovi giochi - a partire dal semplicissimo* Invaders, *per arrivare ai giochi più sofisticati come quelli della serie* NFL Football**

CD-ROM COMMODORE

Nello stand al CES non ne ha fatto menzione nessuno, ma in un prefabbricato seminascosto in fondo al parcheggio dell'ala nord del centro fieristico (quella riservata ai computer-giochi), la Commodore ha presentato agli sviluppatori di software i nuovi sviluppi tecnologici dell'Amiga. A quanto sembra, si tratta di un A500 con un drive CD-ROM al posto della tastiera (ora opzionale). Questo drive vi consente di leggere i dischi CD ed ha una capacità di 550-600 MByte, vale a dire una capacità di memoria equivalente a quella di 700 dischetti, sulla quale potreste quasi farci stare tutto un gioco della Sierra! Il nuovo Amiga verrà lanciato nei prossimi mesi prima in Europa e poi negli USA. Appena avremo qualche informazione in più, ve lo faremo sapere.

Final Fantasy *sul NES (con una memoria RAM a pile che vi consente di salvare il gioco) rappresenta un salto di qualità per quanto riguarda il design dei giochi su cartuccia, ma a perderci è la grafica.*

SOFTWARE PER HOME COMPUTER

Anche se la fiera era dominata dalle console di tutte le forme e dimensioni, c'era ancora qualcuno che faceva le cose come usava una volta: su dischetto.

Il tanto atteso *Harpoon* della 360 Pacific, per esempio, è stato finalmente lanciato sul mercato e sembra essere la migliore simulazione strategica realizzata finora. Il gioco è attualmente disponibile nella versione IBM, ma presto usciranno anche le versioni ST e Amiga.

Alla Lucasfilm, invece, va riconosciuto il merito di aver realizzato la migliore grafica su PC di tutto lo show con *Loom*. Tutto sommato, però, il software su dischetti non ha avuto, o non ha potuto dire molto al CES di Las Vegas. Probabilmente, cercherà di rifarsi a giugno al CES di Chicago!

Un po' di tempo fa, Steve Franklin della Commodore aveva asserito che la sua società dispone di un'arma segreta contro i giapponesi. Al CES è corsa voce che potrebbe trattarsi di software su cartucce per il C64. Se è vero, sarà molto interessante vedere come si sviluppa la lotta fra Commodore e Nintendo.

Le riprese delle scene dal vivo per la versione CD di **It Came From The Deser** *della* **Cinemaware.**

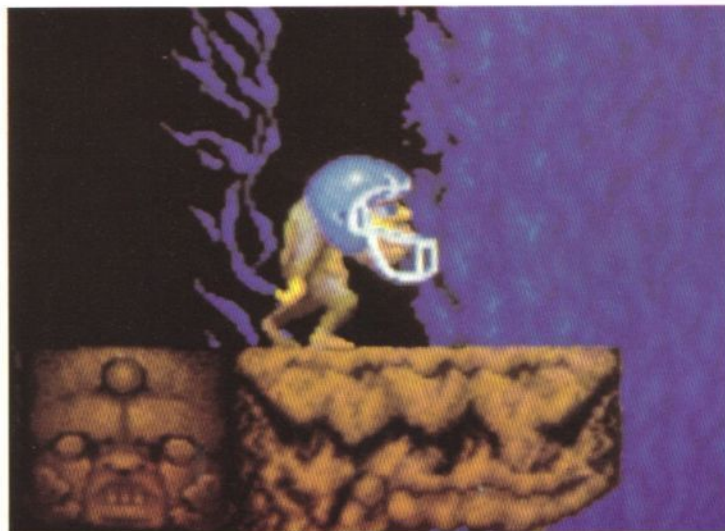
SALA GIOKI

IN *BLOCK OUT*, *TETRIS* ASSUME UNA NUOVA DIMENSIONE...

Ricordate i vecchi giochi "baraccosi" - quegli scatoloni meccanici che predicevano il futuro, facevano a braccio di ferro con voi ed in generale fischiavano e sussultavano ogni volta che inserivate una moneta? K indaga sulla loro ricomparsa e seleziona il meglio dei nuovi arrivi in sala-giochi...

TOKI

Tao Corp

OK, se siete il genere di persona alla quale piace girare il mondo in cerca di principesse da salvare, saprete certamente che il vostro hobby non è scevro da rischi. Tipo essere trasformati in ranocchio, per esempio. Ed essere trasformati in scimpanzé? Beh, certamente non è un rischio "tipico", ma è esattamente quello che accade nella sequenza di apertura di *Toki*, dove un malvagio mago vi riporta all'aspetto che i vostri antenati dovevano avere circa 512 milioni di anni fa. E questo è il pretesto per un gioco allegro e divertente. Daccordo, non è altro che un nuovo gioco della serie "raccogli, salta & spara", ma almeno mostra un minimo di creatività da parte del progettista, per non parlare del sottile "sense of humor" di cui è pervaso. I comandi sono standard: joystick e due bottoni, uno per saltare e uno per sparare strane palle di una misteriosa sostanza infuocata. In *Toki* ci sono momenti di puro surrealismo - tali da causare probabilmente crisi nervose in chiunque decida di giocarlo mentre si trova in una pesante situazione di stress. Un bonus permette a Toki di ornarsi con un bellissimo elmetto da football americano, molto utile mentre combattete contro... ehm... la fanghiglia verde e uhm... spermatozoi volanti... credo. Comunque, i grandi sprite e l'eccellente finitura grafica, tale da riportare alla mente *Preistoric Isle*, pone questo gioco al di sopra della comune mediocrità e nella categoria dei "caldamente raccomandati". Provatelo!

BLOCK OUT

American Technos

La struttura è la stessa di *Tetris*, ma questa volta il gioco si svolge in tre dimensioni. In *Block Out* vi trovate a guardare dall'alto verso il fondo della scatola. La vista è in prospettiva e le dimensioni della scatola sono 4 x 4 x 12 blocchi nella partita per un giocatore. Appaiono delle sagome disegnate in grafica a fil di ferro sopra alla scatola ed iniziano a cadere verso il fondo attratte dalla forza di gravità. Potete ruotarle lungo gli assi X, Y e Z. Non appena una sagoma raggiunge il fondo della scatola si "solidifica". Come in *Tetris* il vostro scopo è di formare una linea orizzontale... oops, un quadrato completo. Se ci riuscite, questo scompare e i restanti blocchi si abbassano di un livello. Facile, eh? Beh, no. Uno degli ingredienti che facevano di *Tetris* un gioco così coinvolgente era la sua immediatezza. Potevate iniziare a giocare e capire immediatamente cosa dovevate fare. Ruotare mentalmente sagome tridimensionali cercando di capire la loro migliore collocazione non è così immediato e può causare strani scherzi al vostro cervello. Più di una volta vi troverete a sbagliare la prospettiva e ad impilare due sagome una sopra l'altra, senza contare che tutto quello che si trova sotto a una sagoma "solidificata" non può essere visto, quindi pianificare una strategia di gioco spesso richiede buona memoria. Si tratta comunque di un tentativo niente male e probabilmente attirerà l'attenzione di alcuni iscritti al Tetris Fan Club, ma ritengo poco probabile che possa tenere desta a lungo l'attenzione di noi comuni mortali. Il mio consiglio? Piuttosto provate *Block Hole* della Konami.

http://speccy.altervista.org/

CALIBRE 50

Seta Corp

Non sono mai stato un grande fan di giochi sullo stile di *Commando/Ikari Warriors*, ma forse ne ho trovato uno che riuscirà a convertirmi - anche se come principio resterò sempre ostile a giochi il cui unico scopo sembra essere l'ammucchiare cadaveri in grande quantità.

Tanto per cambiare, controllate lo sprite di un soldato armato di mitragliatrice e dovete farvi strada attraverso folti gruppi di "carne da cannone" - ma questa volta c'è qualcosa nel gioco che lo pone al di sopra dei suoi concorrenti.

L'azione è ambientata in Vietnam (sbadiglio) - con voi nei panni del solito eroe che deve liberare alcuni prigionieri di guerra (o forse si tratta di profughi che hanno tentato la fuga su barche rudimentali).

Lo scorrimento del gioco segue il vostro soldatino mentre corre di qua e di là in mezzo alla giungla.

La riserva di munizioni è limitata, ma potete trovare munizioni extra perquisendo le persone che uccidete. Avete anche della granate a disposizione ed altre armi più sofisticate vi aspettano più avanti.

Tutto questo non suona affatto nuovo e devo ammettere che ero piuttosto scettico quando ho iniziato a giocare. Ho dovuto ricredermi. Sia pure controvoglia, è un gioco che ha destato la mia ammirazione. La parte tecnica è impeccabile ed il gioco è molto equilibrato. Un "must" per i ragazzi, ma gli altri farebbero forse bene a fare un piccolo esame di coscienza prima di lanciarsi nella carneficina.

PANG

Mitchell Corp

Incrociate *Asteroids* con *Bomb Jack*: cosa ottenete? Beh, non so... ma se il risultato fosse *Pang* non ne sarei sorpreso. (In realtà, *Pang* si basa sul preistorico *Bouncing Kamungas*, NdR).

L'azione si svolge su un unico schermo, con il vostro omino che si muove a destra e a sinistra lungo il bordo inferiore. Il vostro compito è di ripulire il livello dai palloni che fluttuano tutt'intorno, colpendoli con le frecce scagliate dall'arco che avete in dotazione. Il problema è: centrare un pallone grosso significa vederlo dividersi in due medi, uno medio si separa in due piccoli e uno piccolo... beh, a questo punto il botto è definitivo. Essere toccati da un pallone significa perdere una vita.

Il gioco è ragionevolmente originale e abbastanza coinvolgente una volta che vi abituate. Aspettatevi di vederne parecchi in giro quest'estate.

SWEET LICKS

"Per fare punti in *Sweet Licks* dovete colpire talpe di plastica sulla testa con un martellone di gomma."

Tanto, tanto tempo fa, in una sala-giochi lontana lontana... Ricordo che ogni cinque minuti tiravo la giacca a mio padre per avere "ancora una moneta sola", ed ottenutala schizzavo verso il fondo della sala. Volevo forse giocare a *R-Type*? Naaaa! Volevo forse provare l'esperienza di una simbiosi uomo/macchina con *Defender*? Naaaa! Volevo infilare la monetina in un grosso cassone che, secondo i casi a) Prevedeva il futuro b) Faceva scendere un punch ball contro il quale scatenarsi c) Permetteva di misurarsi a braccio di ferro contro un braccio meccanico.

La cosa buffa era come (a) non facesse mai previsioni del tipo "Stanno per truffarti una monetina ed arrabiarti non ti servirà a nulla." Sperare che quei cassoni funzionassero al primo colpo era infatti da campionato dell'ottimismo e spesso un paio di pugni contro la fiancata erano un catalizzatore irrinunciabile.

Sarebbe falso negare che quei vecchi baracconi avevano un certo fascino, ma l'avvento di *Pong* e *Space Invaders* inflisse loro un colpo mortale e da allora è possibile ammirarli solo in qualche Museo del Divertimento automatico.

Beh, ci credereste? I vecchi baracconi colpiscono ancora, e questa volta l'ondata proviene dal Giappone! Sappiamo tutti come i giapponesi abbiano strani gusti, vero? Chi ha seguito o ha sentito raccontare "Mai Dire Banzai" capisce cosa intendo dire, ma l'arrivo della prima ondata dei "giochi del futuro" ha confermato i peggiori sospetti.

Sweet Licks, della Namco, consiste di un tavolo di plastica alto circa un metro costellato di buchi. Dai buchi sbucano (è il caso di dirlo) le teste di simpatiche talpe ornate di occhiali da sole. Per fare punti dovete colpirle con un martello imbottito prima che si ritraggano. Mano a mano che il gioco procede e che il tempo scorre, il ritmo delle uscite diventa sempre più frenetico e così pure il martellare del giocatore. Insomma, un ottimo gioco da giocare dopo l'ennesimo litigio con la ragazza o con i genitori che stressano.

Sweet Licks è stato un grande successo ed ha segnalato ai produttori un nuovo mercato da sfruttare. Versioni per due giocatori ed altri giochi simili sono arrivati sulla piazza pochissimo tempo dopo, ma la grossa sorpresa si è vista al recente JAMMA, la fiera di Tokio. Normalmente dominata dai videogame, quest'anno ha visto una vera e propria invasione di "baracconi" ad alta tecnologia.

Minigolf? Corse Automobilistiche? Braccio di Ferro? Bowling? Hockey su Ghiaccio? Tutti questi sport sono stati convertiti in macchine sofisticate. Si parla di una crisi nel mercato giapponese degli arcade e così le ditte starebbero cercando nuove vie per attirare i giocatori. Sarà interessante vedere i risultati di questa strategia nel prossimo futuro, e soprattutto l'influenza che essa avrà qui in Europa. La mia idea è che la crisi dell'arcade dipenda da una certa insoddisfazione che serpeggia tra i giocatori, i quali, non spendendo i loro Yen (lire, sterline, dollari, ecc.) per giocare, votano contro il dilagare di giochi sempre più ripetitivi e scarsamente innovativi. I "baracconi" offrono qualcosa di differente e sembrano attrarre uno spettro sociale più vasto rispetto agli arcade, che sono generalmente limitati ai ragazzini adolescenti.

Non sarebbe una buona cosa se i programmatori di arcade trovassero un idea capace di soddisfare anche persone al di fuori di questa ristretta banda sociale? Del resto, questo significherebbe abbandonare i giochi violenti ed immediati. Ed è più facile per un programmatore scrivere una routine che mostra sullo schermo un'esplosione per il prossimo clone di *R-Type* piuttosto che spremersi le meningi per produrre qualcosa di - tremo addirittura a pronunciare la parola - originale. Mi passi un momento il martello, mamma?

http://speccy.altervista.org/

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

• Con manuale in italiano
• 2 dischi
• Lit. 28.000

ELECTRONIC ARTS
BY FREEFALL ASSOCIATES

per il tuo AMIGA !!

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

TECNOSTUDI

http://speccy.altervista.org/

GUERRA!

La guerra - a cosa serve?
Assolutamente a nulla... se non nel mondo dei giochi per computer, come ha scoperto la redazione di K.

Se la guerra è vecchia come l'uomo, allora l'arte del gioco di guerra deve essere di poco più giovane. Dai bambini che giocano coi soldatini di piombo, passando per giochi apertamente influenzati dall'arte militare, come gli scacchi, ed arrivando a sofisticate ricostruzioni di scontri storici, essere un generale in pantofole è un hobby che sembra aver mantenuto inalterato il suo fascino attraverso le epoche.

Non c'è quindi da sorprendersi se nell'ultimo decennio i giochi di guerra abbiano compiuto un ulteriore balzo in avanti passando dalle mappe di cartone agli schermi dei computer. Dopo tutto, chiunque abbia mai partecipato a un gioco di guerra si è reso conto come ogni giocatore debba trascorrere gran parte del suo tempo lanciando dadi o consultando tabelle di combattimento e movimento. Com'è tutto più semplice quando il fardello di eseguire i calcoli viene posto sulle spalle di un efficiente macinanumeri!

LE PRIME MOSSE

I primi wargame erano poco più che semplici conversioni dei loro cugini di cartone, dal momento che compagnie di primo piano nel mondo del gioco di guerra, come la statunitense Avalon Hill, avevano iniziato a convertire i loro titoli più famosi in versioni per C64 e Apple. Anche se la griglia esagonale (che permette ai giocatori di muovere le loro unità in sei diverse direzioni) non veniva mostrata, la sua inevitabile presenza faceva ogni volta capolino tramite la rigidità della struttura. *Siege on the Volga*, della Omega, conteneva perfino la mappa e le pedine necessarie per giocare: il computer si limitava a comunicare i movimenti delle unità.

Guerra (s): Sottoprodotto dell'arte del pacifismo. La condizione politica più pericolosa è un periodo di amicizia internazionale... Qualche "mano tesa" in meno e un po' di elementare diffidenza in più sono i migliori garanti della sicurezza delle nazioni.

Ambrose Bierce

Una ragione del fatto che i primi wargame su computer erano così simili a quelli da tavolo è il background dei loro autori. Peter Turcan (*Borodino, Waterloo*) aveva fondato un club di giochi di guerra quando aveva appena 14 anni. Steve Thorneycroft (*Conflict Europe*) aveva tutto il tempo che voleva per giocare ai giochi della Avalon Hill mentre era disoccupato. Jonathan Griffith (*Conqueror*) è passato dai modellini della Airfix ai giochi di guerra con miniature e John Lambshead (*Fourth Protocol*) giocava ai wargame all'università.

I giocatori più tradizionali erano rassicurati da questo evidente legame con il loro hobby. Infatti la popolarità delle battaglie su schermo non sembra avere affatto eliminato la varietà da tavolo. Ma per il giocatore meno accanito tutto ciò deve sembrare molto lontano dalla sempre maggiore fluidità ed immediatezza dei giochi arcade. Nonostante gli sforzi di ditte come la statunitense SSI e l'europea PSS, i giochi di guerra continuano a rimanere un mercato ristretto.

LA SFIDA PIU' GRANDE

Ma allora, qual'è il fascino che scaturisce nel dare ordini a un quadratino di cartone che rappresenta alcune decine o centinaia di uomini? Non occorre forse avere uno spirito militarista regresso per provare piacere nel dimostrare di essere capaci di uccidere più uomini di quanti ne abbia uccisi Patton nella stessa situazione? Secondo i progettisti di wargame no. 'È la sfida più grande!' dice Peter Turcan. Thorneycroft appoggia questa tesi. 'C'è una componente di autentica gratificazione nello sconfiggere un avversario a un gioco di guerra. È una cosa mentale'. Ma ci sono molti altri modi di stimolare le cellule cerebrali. Perché proprio questo?

Tanto per cominciare, i giocatori di wargame si mettono in competizione con la storia. Ezra Sidran, della Intergalactic

LA GUERRA CIVILE INGLESE

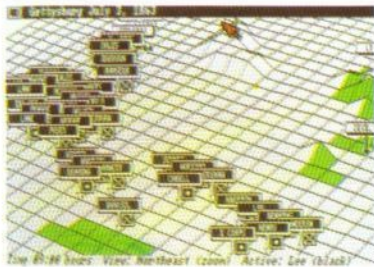
Le fortificazioni del diciassettesimo secolo erano costruite in modo da permettere ai cannoni che le sormontavano di avere campi di tiro sovrapposti. Questo eliminava la possibilità di punti deboli nel perimetro difensivo che avrebbero potuto essere sfruttati dagli attaccanti.

Nel diciassettesimo secolo le pesanti corazze d'acciaio avevano ceduto il posto ad armature imbottite molto più leggere rinforzate da piastre d'acciaio nei punti più vulnerabili, come la testa o il petto. Le forze del Parlamento furono riorganizzate da Oliver Cromwell e ribattezzate "Nuovo Esercito Moderno". Esse costituirono un esercito meglio addestrato ed equipaggiato rispetto ai precedenti eserciti Parlamentari. Le forze di Cromwell erano facilmente riconoscibili dai loro elmetti dalla forma tutta particolare di nassa (che è poi uno strumento utilizzato per la pesca dei crostacei).

Development, creatore di *UMS (Universal Military Simulator)*, era un entusiasta della Guerra Civile Americana, al punto di fare gite turistiche nei luoghi delle battaglie più famose. E sicuramente una delle ragioni del sempreverde successo dei giochi ambientati in epoca napoleonica risiede nel desiderio di superare in bravura il piccolo, grande stratega.

C'è da considerare anche la rapida evoluzione dei giochi di guerra per computer, che oggi sono più attraenti ed accessibili. Resta comunque qualcosa dell'impenetrabile natura del formato tradizionale del gioco di guerra. Dopo tutto, se già è difficile muovere in modo coerente pedine di cartone su una mappa, ancora più difficile è compiere la stessa operazione su uno schermo, dove la mappa è troppo grossa per essere mostrata per intero. Fortunatamente, oggi i progettisti di wargame creano i loro giochi pensando soprattutto all'utente, con meccaniche di gioco più "digeribili".

Thorneycroft ritiene che il sistema di comando in *Conflict Europe* è: "Facile da giocare. Non è necessariamente semplice, ma non occorrono due ore ogni volta per inviare gli ordini. Se (il compito di tenere conto di tutte le unità) può essere semplificato, allora è possibile che il gioco attragga un numero maggiore di persone". Certamente il gioco, con il suo "centro di comando" ricco di terminali, è più attraente ed accessibile di molti suoi predecessori.

Un grosso problema per Thorneycroft è l'intelligenza del programma. "Un buon gioco dovrebbe giocare contro di voi seguendo schemi logici e non irrazionali". Questo non è solo valido per quei giochi in cui il computer comanda i vostri avversari, ma anche in quei casi in cui i comandanti sul campo potrebbero interpretare male i vostri ordini oppure decidere di ignorarli ed agire di testa loro. Il codice di programmazione deve essere in grado di rispondere ad ogni scelta effettuata dal giocatore umano, anche le più assurde. "Basta che qualcuno faccia qualcosa di inaspettato per mandare in crisi la macchina". Il vantaggio dei computer è che permettono di giocare campagne di proporzioni ciclopiche con un minimo di ingombro, in particolar modo quando c'è una routine di save. Niente più maratone di dieci ore che si concludono quando il vostro fratellino fa arrivare una pallonata sulle pedine del vostro esercito mentre sono sul punto di vincere!

Il Pentagono ha acquistato copie di *UMS* - e gli ST su cui farli girare - che sono impiegate dagli ufficiali di stato maggiore per i loro eserciti computerizzati. Nemmeno sfiorato dalle implicazioni morali di questo fatto, Ezra Sidran commenta: "Bah, al diavolo: io ci guadagno e basta.".

UNA NUOVA CAMPAGNA

Altri progettisti hanno fatto un passo avanti rispetto al vecchio concetto mappa/pedine. John Lambshead ritiene che "I giocatori di wargame tradizionali non si convertono facilmente ai giochi su computer i quali, secondo me, non sono stati affrontati con la giusta ottica". Per un tipo di approccio completamente differente potete provare il suo classico gioco ad icone *Fourth Protocol*. Se riuscite ad andare molto avanti nel gioco, troverete che la sua struttura è naturalmente quella di un adventure, ma la prima parte presenta moltissimi aspetti tipici dei wargame. "È un gioco in cui è fondamentale sapere sfruttare al meglio le risorse a disposizione". Sapere

GENERALI E MAGGIORI

PSS - Ora sotto il comando della Mirrorsoft di Robert Maxwell, la PSS è tra i pionieri dell'avvento del wargame su computer, con una cronologia che spazia dagli Annali di Roma alla seconda guerra mondiale. Originariamente si basava molto sui concetti tradizionali del wargame, ma ultimamente la ditta di Coventry si è mossa verso concetti più moderni con *Waterloo* ed *Austerlitz*.

ARC - Anche la Atari pubblica sotto quest'etichetta alcuni giochi targati Peter Turcan per una vasta gamma di computer, come *Borodino* e *Armada*. Quest'ultimo può essere considerato un tributo alla grande battaglia navale il cui quattrocentesimo anniversario si è celebrato poco più di un anno fa.

SSI - L'americana SSI affonda le sue origini nell'alba dei computer domestici. *Computer Bismark* venne programmato su un home computer avuto in prestito dall'entusiasta Joel Billing. Da allora sono stati pubblicati oltre un centinaio di giochi. Questi variano da simulazioni strettamente classiche a GdR legati a *Dungeons & Dragons*.

SSG - Se questo nome vi ricorda qualcosa, può darsi che dipenda dal fatto che il fondatore della ditta, Roger Keating è un ex dipendente della SSI. La "G" di "group" sconfigge la "I" di "Inc." nella guerra per quale nome appare per primo nell'elenco telefonico. Specializzata in C64 ed Apple II, la SSG programma wargame "da entusiasti per entusiasti" con un ampio spettro di soggetti storico-fantastici.

Microprose/Rainbird - I ragazzi in uniforme di Bill Stealey iniziarono con un paio di wargame tradizionali prima di concentrarsi unicamente sulla simulazione. La sussidiaria Rainbird detiene i diritti per *UMS* (vedi box), il definitivo simulatore militare.

Rainbow Arts - Nonostante non sia una ditta specializzata in simulazioni, detiene i diritti di *Conqueror*, il gioco di scontri corazzati per ST e Amiga convertito direttamente dall'Archimedes.

Mindscape - Oltre al classico (e bellissimo) *Balance of Power*, la Mindscape pubblicherà presto *Guns and Butter*, sempre di Chris Crawford. Perché un titolo così strano? Viene da un'osservazione di Roosvelt sulla carenza di generi alimentari in America durante la seconda guerra mondiale: "Si tratta di scegliere tra cannoni e burro". Il gioco punta la sua attenzione sugli aspetti economici della guerra.

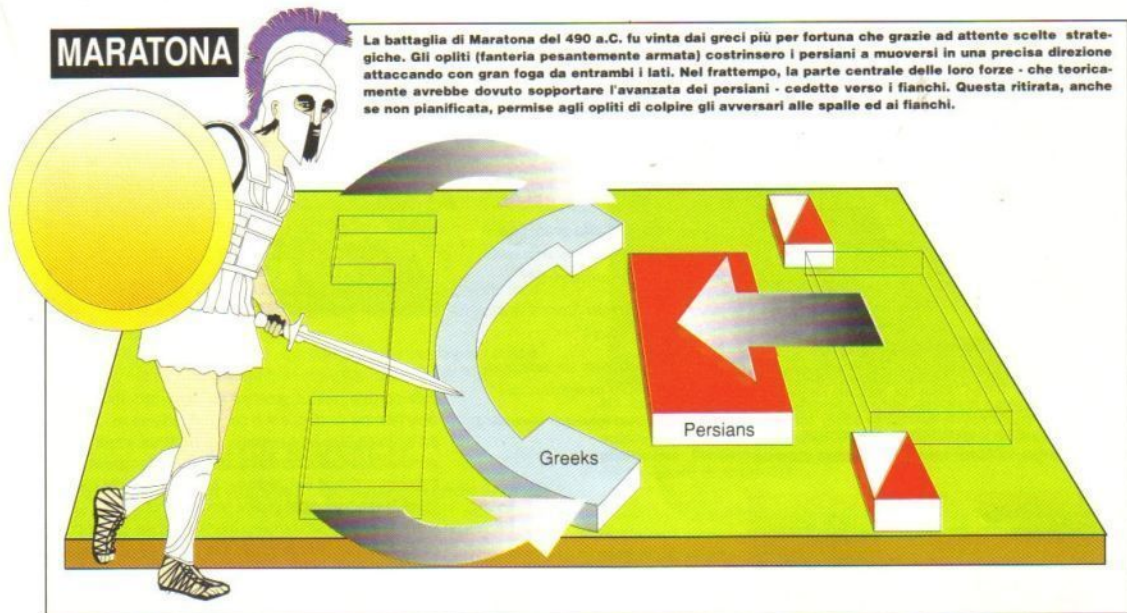
CDS - Gli specialisti in scacchiere hanno pubblicato un divertente gioco di guerra arbitrato dal computer: *Tank Attack*. Una mappa coloratissima e un gran numero di carriarmatini di plastica alla "*Risiko*" garantiscono un paio d'ore di divertimento per due o quattro giocatori.

CONQUEROR

Conqueror, di Jonathan Griffith, era in origine un gioco per Archimedes ma tra poco farà la sua apparizione sui campi di battaglia a 16-bit. Il gioco tenta di mantenere la sfida mentale propria degli scontri corazzati senza legarsi a nessun periodo storico particolare. Inoltre, evita completamente il concetto di "turni" proprio dei wargame, offrendo un'azione di gioco continua. "Ho fatto in modo che l'azione delle singole unità venisse presa in considerazione, così che non sia possibile semplicemente saltare l'uno addosso all'altro. Ho cercato di colmare la lacuna che separa un wargame tradizionale dal concetto di giocabilità".

Impiegando un sistema simile a quello che generava i paesaggi in *Virus*, Jonathan ha portato lo scenario un passo in più verso l'astrazione senza rimuovere gli elementi di realismo. Questa è una battaglia di singoli carri contro singoli carri, così non dovete preoccuparvi di cosa accade negli altri teatri di battaglia. Ciò nonostante, le caratteristiche dei carri sono state accuratamente studiate, compresa una visita al Museo del Carro Armato di Bovington, per far sì che la potenza dei cannoni e la robustezza delle armature sono rappresentate realisticamente. Il risultato dovrebbe soddisfare sia l'appassionato di wargame che il giocatore occasionale.

MARATONA

La battaglia di Maratona del 490 a.C. fu vinta dai greci più per fortuna che grazie ad attente scelte strategiche. Gli opliti (fanteria pesantemente armata) costrinsero i persiani a muoversi in una precisa direzione attaccando con gran foga da entrambi i lati. Nel frattempo, la parte centrale delle loro forze - che teoricamente avrebbe dovuto sopportare l'avanzata dei persiani - cedette verso i fianchi. Questa ritirata, anche se non pianificata, permise agli opliti di colpire gli avversari alle spalle ed ai fianchi.

sfruttare al meglio le risorse è il segreto del comando, non importa se queste siano spie o battaglioni di carri.

Un programma che ha impressionato Lambshead è *UMS*. Ezra Sidran dice: "Credo che sia stato un grande vantaggio non avere esaminato prima altri wargame per computer. Ci ho messo quello che cercavo. Fino ad ora tutti hanno pensato al wargame secondo i vecchi schemi dei giochi da tavolo: qualcosa in due dimensioni in cui il computer fungeva da arbitro". Sidran comprese che questo significava non sfruttare al meglio le possibilità delle macchine.

L'aspetto più notevole di *UMS* è la rappresentazione in grafica "a fil di ferro" che vi permette di seguire i rilievi del campo di battaglia. Controllare i luoghi elevati può avere un'importanza strategica fondamentale e *UMS* può rappresentarli con tecniche facilmente comprensibili anche a chi non sta per laurearsi in Geologia.

Sviluppare un sistema generico con il quale è possibile ricreare una grande varietà di scontri (come in *UMS*) sembra una buona idea, ma Peter Turcan ha qualche dubbio. La sua idea iniziale era di utilizzare il cuore del sistema di *Borodino* per un'intera serie di giochi, ma la cosa non ha funzionato. "È impossibile sviluppare un sistema veramente universale, e questo perché ogni battaglia ha qualcosa che la rende unica: pensate ai laghi ghiacciati di Austerlitz. L'approccio di *UMS* non funziona molto, secondo me. Dovete effettuare ricerche approfondite sulla battaglia ed è impossibile implementare tutti i dettagli. Per esempio, quando i Prussiani giungono a Waterloo voi avete una terza forza al vostro fianco, ma che non ricade sotto il vostro controllo".

Vide i dragoni poco distanti, e vide che galoppavano senza ordine; sapeva che non erano in grado di resistere ad un attacco - sapeva che quel momento era unico, e se non lo avesse sfruttato non si sarebbe mai più ripresentato. Le pallottole sibilavano e mugolavano intorno a lui in modo così stimolante ed il suo cavallo era così impaziente di lanciarsi in avanti che non poteva più trattenersi.

Leone Tolstoi - ***Guerra e Pace***

***Midwinter*, della Microprose, è un tipico scenario di Mike Singleton che deve molto ai concetti fondamentali dei wargame. La strategia del gioco riguarda la manipolazione delle risorse umane più che lo spiegamento di mezzi militari (come, per esempio, in *M1 Tank Platoon*).**

Anche se nulla di tutto questo è sufficiente a far venire un colpo al giocatore tradizionalista, può essere di sollievo sapere che alla australiana Strategic Studies Group preferiscono ancora il binomio mappa/pedine come approccio alla simulazione tradizionale. L'etica propria della società "wargamistica" può essere trovata nei loro programmi e nella loro rivista, *Run 5*.

L'editoriale del numero 12 di *Run 5* contiene un grido d'aiuto: "Sembra che un gran numero di grandi catene di distribuzione del software statunitensi abbiano deciso di ridurre il numero dei titoli nei loro cataloghi. La ragione? 'Evangelizzare'. Ma si tratta di un'alternativa realistica o il nucleo storico dei giochi scemerà ad una banda ristretta e specialistica? Sarebbe triste vedere ditte come la SSG costrette a combattere una guerra d'attrito solo perché sono in grado di trattare scontri differenti dall'onnipresente Waterloo con l'accuratezza che richiedono. Nel loro catalogo potete trovare giochi che spaziano dalla guerra di Corea alla serie in tre volumi sulle battaglie della Guerra Civile Americana.

Con dieci anni di esperienza alle spalle, la SSI si trova di fronte a un problema simile ma ha deciso di affrontarlo in modo differente. Sfogliate un catalogo della SSI e vi troverete a dover superare pagine e pagine di *Dungeons & Dragons* prima di giungere alla sezione dedicata ai giochi di guerra, proprio quei giochi sui quali la SSI ha costruito la sua reputazione. Grazie alla seduzione esercitata dai GdR su

UMS II APRE IL FUOCO

Non è vero che Bill Stealey abbia comprato la Rainbird così che i suoi amici al Pentagono potessero avere gratis scorte illimitate di *UMS*. Ma non è illecito supporre che il classico gioco della Intergalactic sia stato una grossa attrazione, particolarmente se si considera che già in passato la Microprose si era dilettata con giochi di guerra.

L'idea di *UMS* venne a Sidran dieci anni fa, mentre stava lavorando come art director a Hollywood. L'opportunità di ottenere una laurea in computer grafica gli permise di apprendere le tecniche necessarie ed egli si concentrò su quegli aspetti del corso che riguardavano la grafica "a fil di ferro", la grafica tridimensionale e l'intelligenza artificiale. Quest'ultima area è particolarmente importante: l'IA è basata su principi euristici, il che significa che tratta con concetti generali piuttosto che con termini specifici, così che il computer possa trattare situazioni che il programmatore del gioco non avrebbe mai potuto prevedere.

Sidran afferma che egli non si è mai sentito un "innovatore": "Queste cose sono facili da fare su un computer". Riuscire a produrre un successore sembrava essere un impresa difficile, ma *UMS II - Nations at War* sembra riuscire nell'intento di portare il concetto di gioco di guerra in una nuova dimensione. La scala è aumentata da un singolo campo di battaglia al mondo intero e, per iniziare, quale scenario è migliore della campagna di conquista globale di Alessandro il Grande, un progetto di ciclopiche proporzioni i cui dati riempiono un intero disco per Atari ST?

"Una delle cose che volevo implementare nel gioco era una struttura militare di comando con la quale fosse possibile inviare comandi a vari livelli", spiega Sidran. "Se date un'occhiata ad Alessandria, vedrete cinque gruppi di truppe. A questo punto potete diventare uno dei comandanti di Alessandro o zoomare ulteriormente e diventare il comandante di una falange. Più zoomate, più il numero delle truppe sotto il vostro controllo si riduce".

UMS II non ha solo un "campo di battaglia" più vasto. Ci sono fattori psicologici non indifferenti da considerare. "*UMS II* contiene molte nuove variabili. Una è la volontà nazionale di combattere. Il gioco si svolge a livello di provincia. Più una provincia subisce perdite, più la volontà di combattere diminuisce, fino a quando essa non può essere conquistata. I Megalomani comincino a scrocchiare le dita: *UMS II* dovrebbe essere pubblicato nei prossimi mesi.

tutti coloro fin'ora poco interessati al wargame, la SSI può permettersi di produrre *Shiloh* e *Panzer Strike* letteralmente sulle spalle di spade e incantesimi.

Thorneycroft conferma l'attrazione esercitata dalle guerre di ambientazione fantastica. Egli sta attualmente lavorando su un gioco del genere, *Battlemaster*, ma ha alcune obiezioni da fare. "Molte persone pensano che ricostruire una battaglia storica sia noioso, mentre un gioco fantasy richiama alla mente le loro esperienze arcade. Ma dovete fare estrema attenzione al modo in cui gestite il sistema magico". Si riferisce ad un complesso gioco progettato per gestire scontri tra eserciti nel mondo di *AD & D* (il *Battlesystem* N.d.R.), dove un mago di grande potere può spazzare via interi eserciti senza difficoltà, rendendo il gioco inutile.

Come combatteranno dunque i guerrieri del futuro? Resteranno sul livello relativamente strategico della sfida mentale o giocheranno a giochi sempre più vicini all'esperienza diretta della guerra? Turcan ritiene che abbiamo raggiunto il confine per quanto riguarda la profondità della simulazione. "È impossibile avvicinarsi ulteriormente alle emozioni causate da una vera guerra, tranne nel caso in cui siano coinvolte delle persone, reali o generate dal computer: se ottenete delle relazioni simulate e vi si chiede di redigere un rapporto partendo da esse, per esempio. Le tendenze attuali si dirigono anche in questa direzione, ma non molto rapidamente. Il problema risiede nell'hardware: né la potenza dei computer né la loro risoluzione grafica sono oggi sufficienti".

"Ma più una simulazione diventa accurata, più tende a perdere la sua natura di "gioco", perché la sua natura acquista aspetti sempre più orripilanti" continua Peter "... e forse la cosa non é poi tanto un male. Considerando che oggi le superpotenze si preparano alla guerra giocando esercizi militari con l'aiuto del computer, ottimi al livello tattico ma carenti della sensazione che si prova quando si manda un ragazzo di 19 anni contro un nido di mitragliatrici, un livello di dettaglio ancora più "accurato" sarebbe un'ottima cosa!"

.. sollevò le sopracciglia e chiese: "È forse un libro antimilitarista?"

"Sì," risposi "Penso di sì"

"Sai cosa dico alla gente quando scopro che stanno scrivendo libri antimilitaristi?"

"No, Harrison Starr. Cosa dici?"

"Dico, Perché non scrivete piuttosto un libro antighiacciai?"

Kurt Vonnegut - *Mattatoio 5*

SANGUE E BUDELLA?

Peter Turcan è uno dei tanti che negano che nei wargame vi sia una componente militaristica. "Un buon wargame rimuove l'orrore ed il sangue, lasciando lo spirito di competizione che pone un uomo di fronte ad un altro (o a una macchina). La scala di ogni unità aiuta a rendere il combattimento impersonale. Steve Thorneycroft ricorda un gioco di nome *Firepower*, che era basato sul combattimento uomo contro uomo. "Era nauseante. Vedevi un mucchio di gente morire o saltare in aria".

"Preferisco giocare ad un livello più alto", continua. "È la stessa cosa, ma non c'è la componente emotiva. Decidere la moralità della cosa è un fatto puramente personale. In ogni caso, non è qualcosa da glorificare - in guerra la gente muore realmente". Ezra Sidran riconosce che un terzo degli utenti di *UMS* sono pacifisti. "È un wargame fortemente astratto, al di fuori dal tempo. Un po' come gli scacchi".

Così, non vi è nulla di male nell'essere un generale se non dimenticate che il gioco è una sfida mentale e non state mandando nessuno a morire. Anzi, è possibile che l'esperienza vi faccia comprendere la futilità della guerra una volta che vi rendete conto dell'inevitabilità della perdita di vite umane. Detto questo, occorre sottolineare come il confine tra esercizio mentale e sete di sangue sia, nel caso dei wargame, quantomeno difficile da tracciare.

"... Ed i gentiluomini d'Inghilterra, ch'ora dormono
Si scopriranno maledetti a non essere qui, ora;
E si vergogneranno profondamente quando sentiranno qualcuno raccontare
Del giorno che combatté con noi il giorno di S.Crispino.

Enrico V mentre raduna le sue truppe:
Shakespeare - Enrico V

SCENARI PER UMS

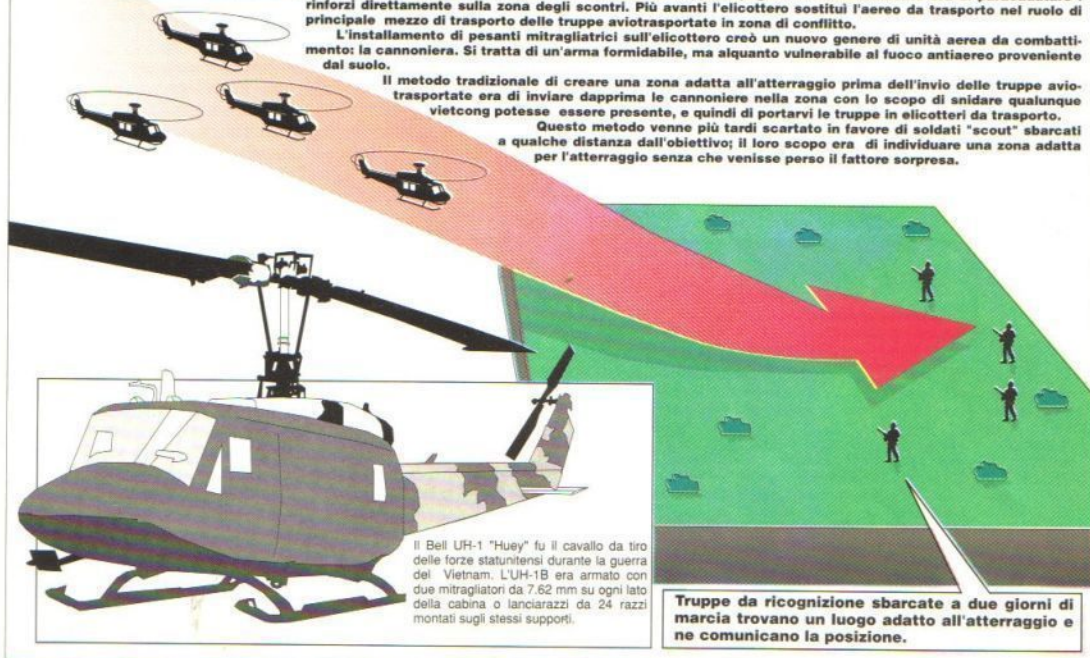
Non sottovalutate il valore della "U" in UMS. Il gioco è universale perché i dati sulle singole battaglie possono essere caricati indipendentemente, permettendovi di ricreare qualunque scontro storico: dalla guerra di Troia al Vietnam. Oltre ai due dischi di scenari pubblicati dalla Rainbird ci sono letteralmente migliaia di scenari disponibili - "dalla rivolta degli Zulu a Godzilla contro Napoleone" - basta cercare tra i PD dei bulletin board.

VIETNAM

Durante la prima parte dell'intervento americano nel conflitto del Vietnam, nel ruolo di "consigliere" si scoprì che un modo efficace di rinforzare i reggimenti di truppe impegnati in combattimento era di paracadutare i rinforzi direttamente sulla zona degli scontri. Più avanti l'elicottero sostituì l'aereo da trasporto nel ruolo di principale mezzo di trasporto delle truppe aviotrasportate in zona di conflitto.

L'installamento di pesanti mitragliatrici sull'elicottero creò un nuovo genere di unità aerea da combattimento: la cannoniera. Si tratta di un'arma formidabile, ma alquanto vulnerabile al fuoco antiaereo proveniente dal suolo.

Il metodo tradizionale di creare una zona adatta all'atterraggio prima dell'invio delle truppe aviotrasportate era di inviare dapprima le cannoniere nella zona con lo scopo di snidare qualunque vietcong potesse essere presente, e quindi di portarvi le truppe in elicotteri da trasporto.

Questo metodo venne più tardi scartato in favore di soldati "scout" sbarcati a qualche distanza dall'obiettivo; il loro scopo era di individuare una zona adatta per l'atterraggio senza che venisse perso il fattore sorpresa.

Il Bell UH-1 "Huey" fu il cavallo da tiro delle forze statunitensi durante la guerra del Vietnam. L'UH-1B era armato con due mitragliatori da 7.62 mm su ogni lato della cabina o lanciarazzi da 24 razzi montati sugli stessi supporti.

Truppe da ricognizione sbarcate a due giorni di marcia trovano un luogo adatto all'atterraggio e ne comunicano la posizione.

BATTAGLIE CHE *DOVETE* COMBATTERE

Ci sono cose peggiori che farsi coinvolgere da *UMS*, nonostante la prossima pubblicazione di *UMS II* può essere causa di esitazione. UMS costa L. 49.000 per ST, PC e Amiga e naturalmente avete a vostra disposizione l'opzione degli scenari addizionali.

Un gioco dallo spirito più convenzionale è *Austerlitz*, della PSS (Mirrorsoft, L. 49.000 per ST, Amiga e PC). Oppure potete puntare a una moderna presentazione del vecchio stile di gioco con *Conflict Europe* (idem come sopra).

Halls of Montezuma è un altro classico della SSG ed è pubblicato dalla EA (e importato in questi lidi dalla C.T.O. a L. 59.000 per C64/disco). È in arrivo tra poco una versione per Amiga.

Fire Brigade è un altro titolo australiano al quale vale la pena di dare un'occhiat, e la US Gold importa molti ottimi titoli della SSI per 8-bit, tra cui *Panzer Strike* e *Shiloh*.

***M1 Tank Platoon* della Microprose ha una notevole componente strategica derivata dal tradizionale gioco di guerra. Avete a disposizione una mappa tridimensionale, opzioni per varie missioni e un manuale dettagliatissimo. Programmi così specializzati sono uno dei possibili futuri dei wargame su computer.**

ALTRI BERSAGLI

Ci sono altri modi di fare la guerra oltre quello classico di comandare eserciti sul campo di battaglia. Si può dire che un gioco come *Commando*, della Elite, sia un wargame. Ma questo vuol dire tirare la definizione di wargame per i capelli. Togliete la grafica che raffigura un campo di battaglia e sostituitela con qualsiasi altra cosa, cowboy, marines spaziali o conigli: il gioco non cambia. Il puro sparatutto è troppo lontano dalla filosofia dei wargame per appartenere alla categoria.

Un passo nella direzione giusta è un gioco come *Airborne Ranger*, della Microprose che combina le emozioni in tempo reale di un arcade con una giusta dose di realismo. Il protagonista non è uno sprite con un tot numero di vite, ma un soldato impegnato in una missione oltre le linee nemiche.

Un simile elemento di strategia è appena entrato nelle simulazioni prodotte dalla ditta. Saper volare su un F15 ed abbattere qualche anonimo jet avversario non basta più. Oggi ogni scontro aereo viene effettuato per ragioni tattiche ben precise ed è vostro compito pianificare una missione e di portarla a termine dal momento del decollo a quello dell'atterraggio. Per sopravvivere nel recente *M1 Tank Platoon* dovete saper usare la testa oltre che il cannone.

Un altro titolo interessante è *Lost Patrol* della Ocean, un gioco ambientato in Vietnam sullo stile dei giochi Cinemaware. Ian Harling, il progettista, ha passato mesi e mesi ad effettuare ricerche accurate, avvalendosi perfino di manuali di addestramento originali, così da permettere al giocatore di partecipare ad un'esperienza il più possibile vicina a quella delle truppe che hanno combattuto nella sanguinosa guerra reale. Ian ha letto così tanti testi sulla guerra in Vietnam e sulla sua brutalità che ad un certo punto ha iniziato a chiedersi se il soggetto fosse moralmente accettabile per un gioco.

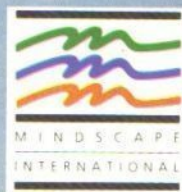
Ian ha quindi pensato di aggiungere una nuova dimensione all'abilità manuale necessaria per abbattere una sentinella a mani nude o attraversare un campo minato con solo il vostro coltello per sondare il terreno. In alcuni punti il gioco vi chiede di prendere delle decisioni niente affatto facili: Quali dei vostri uomini possono essere sacrificati? E come interrogherete gli abitanti del villaggio per scoprire se sono Vietcong? Con gentilezza oppure facendo uso di quella forza che nella realtà finì per indignare il mondo? Finalmente anche gli appassionati di giochi di guerra dovranno confrontarsi con seri problemi morali.

HARLEY-DAVIDSON: THE ROAD TO STURGIS

Ti senti in paradiso quando sei alla guida della tua 1340 c.c.
Partirai per il più pericoloso rally del Sud Dakota - se ci arriverai in tempo. Tattiche di gara errate potrebbero farti mangiare la polvere anzichè gustare il piacere della gloria.
Dovrai destreggiarti attraverso 5 livelli di difficoltà differenti. La grafica è stupenda e gli effetti sonori faranno incollerire perfino il più cordiale dei tuoi vicini!
Allora, monta in sella e sfreccia veloce lungo le strade accidentate del Dakota!

Disponibile per IBM PC & Compatibili

In arrivo per Amiga e Atari ST

LEADER

M I N D S C A P E

For further information on Mindscape products and your local Dealer, contact:
Mindscape International Limited, PO Box 1019, Lewes, East Sussex BN8 4DW. Tel. (044 486) 545/547.

 http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

LA NUOVA POTENZA DELLA CIP

La CIP – Curva d'Interesse Previsto – è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione. Dal prossimo numero entrerà negli anni '90. Ecco un'anticipazione...

A K sappiamo che un gioco non è un semplice **passatempo** - ma una vera e propria **esperienza** ludica. E la nuova Curva Interesse Previsto è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

Nel grafico in questa pagina potete vedere come abbiamo ridisegnato la CIP per darvi all'istante le informazioni di cui avete bisogno per fare le vostre scelte. Per sostenere il nostro immediato "giudizio grafico" inseriremo commenti più completi e approfonditi (che hanno già fatto la loro comparsa in alcune recensioni di questo mese) che seguiranno ciascun stadio della "vita" del gioco.

La curva è divisa in sei sezioni, indicante il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse si-gnifica che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerá fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si rimetteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

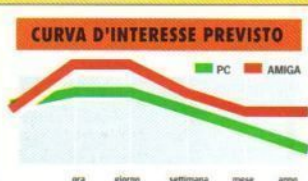
I valori relativi al minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un arte in sé stessa. Ma una volta che avrete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa trovate quando comprate *Mutant Burghy Fish & Chips*... o *Conqueror* - che è uno degli eccellenti esempi del software di oggi recensiti in questo numero.

CURVA D'INTERESSE PREVISTO

PC — AMIGA

ora — giorno — settimana — mese — anno

Lo spazio dedicato al commento alla PIC verrà allargato (già è stato fatto in alcune recensioni di questo mese), cosi da avere più spazio per dirvi esattamente quello che pensiamo del gioco e darvi cosi quelle piccole ma essenziali informazioni che vi fanno capire se è un gioco da comprare o no. la nuova curva PIC vi porterà dritti nel cuore dell'esperienza ludica.

Potete giocare l'ultimo gioco della Infogrames su computer o nella versione da tavolo. La recensione di *Full Metal Planete* per Amiga è a pagina 39

IL DIRITTO ALL'OZIO

Le nuove versioni sono dedicate al PC e al MAC. Tre pagine di giochi per sfruttare, finalmente, le represse capacità "giocose" dei computer più utilizzati per il lavoro e gli affari - tutto a partire da pagina 61.

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All' inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Cpc avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre Balance of Power si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come Xor e Boulderdash avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano di alcun processo deduttivo. Mentre giochi di piattaforme come Nebulus necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO
Questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come Arkanoid e Flying Shark richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.

sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE
Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI
Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

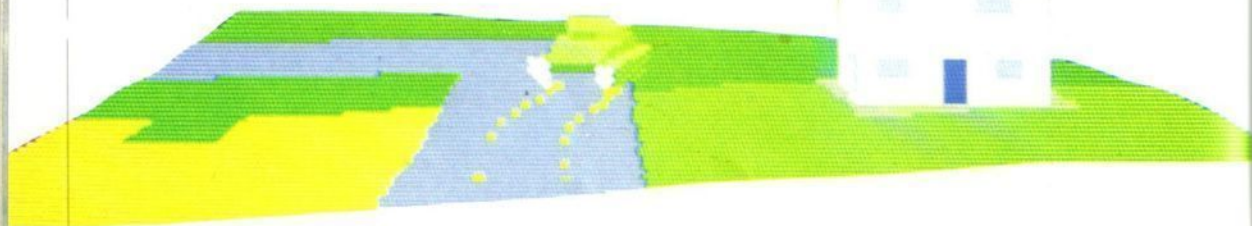
DIDASCALIE E ANNOTAZIONI
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE
Contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

I RECENSORI
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi. Della redazione di K fanno parte, **Riccardo Albini**, **Alberto Rossetti**, **Danilo Lamera**, **IUR**, **Marco Bill Vecchi,** già redattori delle riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zzap! e **Fabio Rossi** ex-campione, ex-playtester, ex-programmatore, ex-Zzap!, ex TGM e neo-K.

Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

http://speccy.altervista.org/

CONQUEROR

La versione originale di *Conqueror* per Archimedes fu un modello per molte simulazioni militari dello stesso tipo. Ora, dopo un anno e mezzo, la RAINBOW ARTS ha pubblicato le versioni per Atari ST e Amiga. Indossiamo i nostri cappelli da Napoleone e vediamo come è andata.

Gli ultimi mesi hanno visto la pubblicazione di tre notevoli simulazioni di scontri corazzati: *Omega* della Origin, *M1 Tank Platoon* della Microprose ed ora *Conqueror* della Rainbow Arts. Mentre è gratificante notare come siano tutti prodotti di ottima qualità, è anche interessante sottolineare come differiscano nella loro struttura.

Omega non è eccezionale nella sua veste grafica, ma la possibilità di programmare l'intelligenza artificiale di un carro armato soddisfa le esigenze dei giocatori più "tecnici". *M1 Tank Platoon* d'altro canto appartiene a quella categoria di simulatori ultra accurati per i quali è rinomata la Microprose. L'attenzione per i dettagli e la cura grafica sono caratteristiche proprie di tutti i prodotti che questa ditta ha pubblicato fino ad ora.

Conqueror offre un approccio completamente differente: pur continuando ad essere una simulazione tecnicamente accurata, si rivela molto più accessibile al "grosso" dei giocatori rispetto alle altre due simulazioni. Il merito di ciò è in parte dovuto al sistema grafico di David Braben già sperimentato in *Zarch*, che permette di generare il campo di battaglia e gli oggetti in 3D. Il sistema impiega una struttura di base a cubi su cui viene impiegata una grafica a vettori pieni per disegnare gli elementi del paesaggio come alberi, case e carri armati. Il risultato è una rappresentazione realistica del territorio, con carri armati che scompaiono dietro a casette o guadano sobbalzando piccoli torrentelli.

La mappa del gioco strategico indica chiaramente l'area che dovete catturare e tenere.

Ci sono tre diversi giochi a disposizione, ognuno con dieci livelli di difficoltà ed ambientato in uno scenario ispirato alla seconda guerra mondiale. I giochi sono "*Arcade*", "*Attrition*" (attrito) e "*Strategy*" (strategia). Il gioco *Arcade* vi permette di iniziare a giocare senza troppe difficoltà: l'obiettivo è semplicemente di resistere il più possibile comandando un singolo carro contro gli avversari guidati dal computer.

Questo gioco è molto utile per allenarsi nel controllo diretto del carro, un'operazione non semplice da eseguire. All'inizio del gioco potete comandare il mezzo tramite la tastiera, e questa è l'opzione migliore se avete a disposizione un solo joystick. La disposizione dei tasti è molto buona e potete facilmente inviare i vari comandi senza annaspare qua e là. Un controllo opzionale della torretta tramite mouse permette a due giocatori di cimentarsi insieme, con uno nel ruolo di guidatore ed un altro in quello di cannoniere.

Se giocate da soli potete optare per un guidatore o un cannoniere computerizzati: questo vi permette di concentrarvi su un solo aspetto del gioco, mentre l'altro viene gestito dalla macchina. È gratificante vedere che sia stata inserita un'opportunità di questo tipo, ma dopo poche partite diventa frustrante dover impiegare ogni combinazione di mouse/joystick che vi possa venire in mente per riuscire a controllare il carro. L'opzione migliore è quella che richiede l'impiego di due joystick, uno per ogni cingolo. In questo modo il sistema di controllo diventa molto simile a quello del vecchio *Battlezone* della Atari (oltre che a quello di un vero carro armato). I movimenti laterali dei joystick controllano la rotazione della torretta, ed è quindi possibile controllare il

Muovendosi con cautela attraverso alcuni attraenti edifici mentre si attendono rapporti dalle altre vostre unità.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
PC	L39000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Probabilmente questo programma non scatenerà un grande interesse iniziale, a meno che non siate degli appassionati di simulazioni o di carri armati. Una volta entrati nel gioco, comunque, verrete catturati dal suo aspetto e dalle caratteristiche. Il divertimento vero comincia quando vi siete abituati ai comandi del gioco. È probabile che il vostro interesse cresca mano a mano che fate progressi, scemando solo dopo averlo giocato a lungo.

http://speccy.altervista.org/

Pattugliate una zona-bersaglio catturata. Il numero in alto a destra mostra quanti secondi dovete resistere ancora per vincere il gioco.

VERSIONE AMIGA

Il gioco si apre con una schermata accompagnata da una caratteristica colonna sonora. Alla Rainbow Arts hanno fatto un ottimo lavoro nel riuscire a "pressare" nell'ostile architettura dell'Amiga un sistema grafico originariamente progettato per girare su un processore ultraveloce RISC. Ascoltato anche il sonoro, non ci sono dubbi che questa versione è superiore.

GRAFICA 9 FATTORE QI 6
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 925

La mappa mostra le caratteristiche del paesaggio, mentre i puntini gialli e magenta indicano i carri dei due schieramenti.

VERSIONE ATARI ST

Sul fronte grafico c'è poca differenza tra questa versione e quella Amiga. Il sonoro è però di qualità inferiore e poco convincente. Dove l'ST riesce a fare punti è nella velocità: l'Amiga non può impiegare il suo hardware grafico nel caso di grafica in 3D, e quindi l'ST ha in questo campo un leggero vantaggio.

GRAFICA 9 FATTORE QI 6
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 920

carro senza mai staccare le mani dai comandi.

Una volta che vi siete impadroniti delle manovre di base, è ora di passare al livello "Attrito". In questa modalità avete una selezione base di carri armati che comprende due mezzi leggeri, due medi di tipo differente ed uno pesante. L'obiettivo è di eliminare completamente gli avversari.

Oltre che ad avere controllo diretto di uno dei carri, potete comandare gli altri richiamando la mappa e muovendo il cursore sulla destinazione desiderata. In questa fase è anche possibile trasferire il controllo manuale ad un altro mezzo.

Il "parco carri" mostra i veicoli in vostro possesso, mentre gli altri sono disponibili solo se avete crediti a sufficienza.

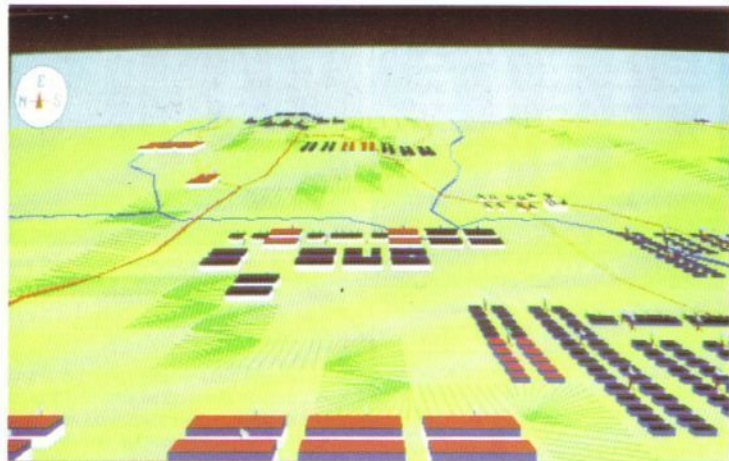
Quando vi sentite pronti a menare veramente le mani, il gioco strategico è quello che fa per voi. Questo è simile al gioco d'attrito, ma gli obiettivi possibili sono due: eliminare completamente il nemico o mantenere il controllo di un'area per un minuto. Il secondo è più facile da dire che da realizzare, dato che l'area da difendere è molto vasta ed è difficile impedire ai mezzi avversari di entrarci.

L'altra differenza tra "Attrition" e "Strategy" è la possibilità di acquistare e vendere componenti della vostra armata per ottenere l'esatta distribuzione di carri leggeri e pesanti di cui avete bisogno. Ci sono inoltre opzioni che coinvolgono aerei da ricognizione e fuoco di artiglieria strategico indirizzato verso aree ad alta concentrazione di nemici. Queste opzioni aggiungono naturalmente profondità e complessità al gioco.

Conqueror contiene degli "abbellimenti" molto graziosi, anche se poco inerenti al gioco, come immagini tridimensionali dei carri che ruotano su se stesse o la possibilità di richiamare in ogni momento una pagina di statistiche. Il gioco comprende carri russi, tedeschi ed americani con i secondi che combattono contro le altre due nazioni. È possibile scegliere con chi schierarsi, e questo con grande gioia di tutti.

Conqueror è certamente un prodotto notevole. Lo consiglio caldamente agli amanti delle simulazioni. Se siete interessati ad avvicinarvi a questo genere di giochi, la sua immediatezza lo rende un prodotto più che consigliabile; se siete dei fanatici dal grilletto facile, però, non c'è molto nel gioco che vi riuscirà ad attrarre.

L'influenza di *Zarch* è piuttosto ovvia - notate i graziosi edifici che sono stati aggiunti.

"Impalato" durante il gioco arcade. Ed il radar mostra che gli avversari sono già fuggiti.

Nei panni dell'imperatore Napoleone è giunto il momento di inviare i primi ordini. Davanti a voi potete vedere alcune unità del vostro esercito che fronteggiano i nemici schierati sulle alture di Pratzen.

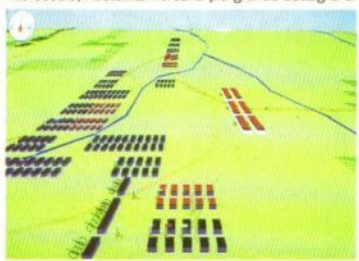
AUSTERLITZ

> La PSS/Mirrorsoft ha piani di conquista... ma si ripeterà la storia?

LA PSS sta attualmente cavalcando un successo quasi inaspettato seguito alla pubblicazione dell'acclamato *Waterloo*. Oltre alla spasmodica accuratezza storica il gioco vantava una qualità grafica prima ignota al mondo dei wargame, ed il sistema di ordini rivaleggiava con quello di un adventure, con un parser competente che "digeriva" interi paragrafi di comandi inviati per mezzo della tastiera.

Tra *Waterloo* ed *Austerlitz* il programmatore ha creato anche *Armada* e *Borodino*. Nonostante graficamente simili a Waterloo, questa loro caratteristica non ha preoccupato il pubblico degli appassionati, il quale è fin troppo felice dell'ondata di giochi in nuovo stile.

Austerlitz segue in gran parte lo stesso corso. La grafica è nello stesso stile dei suoi confratelli e, nonostante il sistema di comandi sia differente, la struttura del gioco rimane la stessa. Due cose buone sono migliori di una, ma troppe cose buone tutte uguali presto cominciano a stancare.

Ambientato in Moldavia agli inizi del diciannovesimo secolo, *Austerlitz* ricrea la più grande battaglia di Napoleone contro l'esercito Austro-Russo. Naturalmente avete la possibilità di decidere da che parte schierarvi.

Uno sguardo alle vostre truppe pronte per la battaglia.

All'inizio del gioco sono evidenziate molte delle opzioni standard - tranne per una possibilità che vi permette di cambiare gli ordini iniziali di ciascun esercito. In questo modo potete iniziare con una rapida avanzata delle forze russe verso un esercito francese pronto ad arrendersi.

Nel gioco vi trovate in vetta alla struttura di comando. I vostri ordini vengono passati ai generali di divisione, i quali li inviano ai rispettivi plotoni. La faccenda sembra complessa, come in effetti è. Prima che gli ordini raggiungano le unità ai quali sono diretti occorre diverso tempo e questo è storicamente comprensibile, se considerate che i walkie-talkie saranno inventati quasi centotrent'anni dopo. Se la cosa è frustrante mentre una vostra divisione viene martellata dal nemico, questo sistema permette anche di vantarsi per il perfetto tempismo di una carica di cavalleria.

Se non siete abituati a questo sistema, il modo in cui i comandi vengono inviati può apparire particolarmente frustrante. Ordini come "Bessieres, fatevi appoggiare da Bernadotte e formate un perimetro difensivo intorno a Kobelnitz" danno adito a più di un'espressione perplessa.

Nonostante gli appariscenti "extra", *Austerlitz* mantiene la struttura dei wargame tradizionali, e la cosa è stata per me una sorpresa - il gioco sembrava promettere grande veste grafica ma nessuna giocabilità.

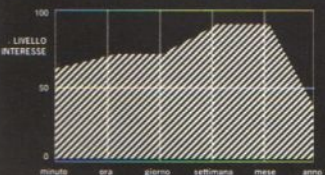
L'attenzione per i dettagli è eccellente. Il manuale contiene una completa descrizione degli eventi che portarono alla battaglia, la cronaca dello svolgimento della battaglia reale e notizie sugli avvenimenti successivi ad essa. Tutto ciò è estremamente utile per pianificare il modo migliore per non prenderle. La cura con cui anche i dettagli vengono presentati e la possibilità di studiare le fasi della vera battaglia aiuta a creare l'atmosfera. Potete decidere di impiegare la stessa strategia di Napoleone oppure provare un approccio completamente differente.

Nonostante tutte queste qualità, c'è un deterrente al valore complessivo di *Austerlitz*, ed è la sua somiglianza con i suoi tre predecessori. Una volta che avete giocato ad uno di essi vi siete fatti una buona idea di come saranno gli altri. Un opzione che permettesse di variare a piacimento i parametri della battaglia avrebbe rappresentato un buon modo di ovviare a questo problema, ed è un peccato che questa possibilità non sia stata considerata.

Concludendo, non ritengo che questo stile di wargame avrà il successo duraturo tipico della popolare serie della SSG. È un titolo raccomandabile se non avete mai giocato a un gioco di guerra, ma se possedete già uno degli altri programmi della serie probabilmente esistono modi migliori di investire il vostro denaro.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
PC	L49000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

La prima prova impegnativa è destreggiarsi nel manuale di regole ed imparare i fondamenti del sistema di controllo. Fatto questo potete sperimentare i vari comandi, così da abituarvi ad utilizzare al meglio il sistema di gioco. Una volta superata la difficile parte di apprendimento, *Austerlitz* garantisce una sfida continua e coinvolgente. La possibilità di cambiare gli ordini di partenza permette di giocare ogni volta uno scenario diverso, con diverse sfide e problemi.

Sulla lunga distanza il sistema di gioco mostra però la corda, e questa è la limitazione che affossa *Austerlitz* una volta che il gioco è stato completamente padroneggiato.

VERSIONE PC

La veste grafica è eccellente, specialmente per un wargame. Manca il sonoro, ma non è un problema.

Austerlitz è interessante e coinvolgente e vi farà lavorare di carta e matita per pianificare le mosse, dato che il cervello deve svolgere un mucchio di lavoro se vuole tenere traccia di quello che succede. Tre dischi pieni di ottima grafica, con la necessità di scambiarli ridotta al minimo ed un animazione molto fluida sono tutti pregi del gioco.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 8
AUDIO N/D — FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 732

RED LIGHTNING

La SSI dà un calcio alla perestrojka

Prime ore di guerra: quanto resisteranno le guarnigioni alleate a Berlino?

I TEMPI dorati della Glasnost e di Gorby sono lontani. Reparti corazzati e meccanizzati dell'Armata Rossa sono entrati in Germania Occidentale. L'alleanza NATO è chiamata alla prova più dura mentre le aviazioni iniziano la battaglia per la superiorità aerea e sotto i cieli grigi della Norvegia e del Nord Atlantico uomini e mezzi combattono per mantenere o tagliare le linee di rifornimento che garantiscono un costante afflusso di rinforzi all'Europa minacciata.

Brrr! Meno male che nella realtà le cose sembrano mettersi diversamente, vero ragazzi? Per chi ancora si chiede cosa sarebbe potuto succedere nel caso che le previsioni più cupe dei cosiddetti "futurologi" si fossero realizzate arriva *Red Lightning*, della SSI: un wargame a livello operazionale che ipotizza un attacco su vasta scala lanciato dal Patto di Varsavia contro l'Europa centro/settentrionale nei primi anni novanta. Il sistema di gioco si avvale della classica mappa divisa in esagoni sulla quale si spostano le unità delle nazioni in conflitto. Ogni esagono rappresenta 25km, ogni unità una divisione o brigata ed ogni turno dodici ore di tempo reale.

La complessità del gioco varia secondo le opzioni scelte, ma è comunque sempre molto alta. Il giocatore può affrontare il computer o un amico, e nel primo caso può decidere se giocare per la NATO o per i russi. Le opzioni più importanti riguardano l'impiego di armi chimiche, il livello di complessità della guerra aerea (astratto otattico, con la possibilità nel secondo caso di assegnare gli aerei a disposizione a missioni di superiorità aerea, appoggio tattico, attacco al suolo o ricognizione), l'impiego di operazioni speciali, il controllo della guerra in zone lontane dal teatro principale (Islanda, Norvegia e Nord Atlantico) e, importantissima, la possibilità di giocare con la "nebbia di guerra". Se viene utilizzata quest'ultima opzione, sulla mappa sono mostrate solo le unità avversarie avvistate tramite ricognizione,aggiungendo un realistico elemento di incertezza alla battaglia.

L'uso del computer permette di introdurre nel gioco elementi che in un normale wargame da tavolo sarebbero troppo complessi o lunghi da gestire: ricognizione da satelliti, effetto delle condizioni atmosferiche sulle armi chimiche e sulle operazioni aeree, calcolo delle linee di rifornimento, dislocamento delle singole unità all'interno di una divisione (una divisione corazzata tedesca, per esempio, è formata da due reggimenti corazzati, uno di fanteria meccanizzata ed un gruppo di assetti divisionali; ognuno di questi reparti può essere posto in prima linea, in riserva oppure nelle retrovie a riposare) e calcolo del morale delle nazioni in lotta sono tutti fattori presenti nel gioco e che non possono essere sottovalutati. I tre scenari rappresentano tre diversi livelli di preparazione al momento del conflitto, garantendo flessibilità al gioco.

Come già detto, *Red Lightning* è un wargame molto complesso, capace di soddisfare appieno l'appassionato ma totalmente inadatto a un principiante o ad un giocatore poco interessato ai giochi di strategia. Una partita normale dura da venti a sessanta turni, secondo lo scenario scelto, e per portare a termine un turno occorrono circa cinquanta minuti. L'aspetto strategico del gioco è ottimo, e ne è la prova il fatto che è possibile applicare con successo le strategie di "difesa in profondità" e "attacco continuo ad ondate" tipiche dei due contendenti. La valutazione dei sistemi d'arma e delle capacità dei mezzi impiegati rispecchia le opinioni più diffuse negli ambienti militari. I difetti principali risiedono nello scarso controllo delle operazioni aeree di attacco al suolo (con il computer che decide al posto del giocatore quali unità attaccare) e in una certa macchinosità nello spostamento e dislocamento delle unità che è la causa principale della durata di un turno di gioco. Per gli appassionati sarà interessante sapere che il programma ha molte somiglianze con la serie di wargame tradizionali *Third World War* della ditta statunitense GDW.

K-VOTO 900

Il massiccio lavoro di ricerca e la cura per i particolari fanno di *Red Lightning* uno dei migliori wargame finora prodotti dalla SSI: una scelta coraggiosa di un prodotto di qualità destinato ad una piccola porzione di pubblico. In effetti, anche un wargamista esperto può trovarsi in difficoltà senza una conoscenza dettagliata dei mezzi e delle caratteristiche della guerra moderna. Forse l'attuale clima politico non è il più adatto a pubblicizzare un simile gioco, ma personalmente non la ritengo certo una sfortuna.

VERSIONE AMIGA

Una lotta mentale contro il computer o contro un amico/nemico. Ogni mossa conta, ogni decisione può essere fatale. Come impiegare al meglio gli stormi di F16 a disposizione? Quanto influirà il maltempo sulle mie armi chimiche? Resisteranno i reparti in Norvegia? Se invece dell'insignificante Europa preferite salvare un'intera galassia premendo freneticamente il pulsante del joystick, forse è meglio che vi rivolgiate altrove.

GRAFICA	6	FATTORE QI	9
AUDIO	N/A	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 900

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L69000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO

Difficile da digerire, e la cosa vi causerà un po' di sonnolenza. Se tenete duro allora forse siete tra quelli che lo giocheranno a lungo.

http://speccy.altervista.org/

STELLAR CRUSADE

La SSI si tuffa nel futuro!

CHIUNQUE tra voi abbia mai organizzato una crociata galattica sa di che complessa operazione si tratti. Non basta ammassare una robusta flotta di astronavi intorno al pianeta più vicino e quindi partire tutti entusiasticamente alla conquista dell'Universo. I fattori in gioco sono complessi e molteplici, ed economia e politica possono influire sulla vittoria finale talvolta più delle singole battaglie. Se l'immane compito non vi spaventa, allora siete la persona adatta per giocare a *Stellar Crusade* della SSI.

Nel lontano anno "ennemila" i tirannici capi della Sacra Repubblica Popolare, svegliandosi un mattino, scoprono che la missione che gli dei hanno affidato loro è di diffondere il Verbo (leggi: conquistare) in un piccolo ammasso di stelle ricche di risorse. Sulla loro strada, però, ci sono i "demoniaci" mondi della Lega.

Stellar Crusade è un gioco estremamente lungo e complesso. Tutti gli elementi di una guerra spaziale su vasta scala sono rappresentati con una spasmodica attenzione per i dettagli.

Le flotte sono organizzate in "task force" con compiti tattici e strategici. Le navi sono identificate dalla loro classe, che è indice della capacità del vascello. Ogni nave è infatti costruita assemblando compartimenti modulari; ogni compartimento contiene un'arma, un sensore, una stiva o altro. Un'incrociatore da battaglia avrà così parecchie armi offensive e difensive, e sarà costoso da costruire, mentre una nave da ricognizione sarà più economica, con qualche arma leggera e diversi sensori. Nuove classi di navi possono essere progettate e costruite nel corso del gioco.

Il combattimento si svolge in modo astratto, con il computer che compara le abilità delle flotte contrastanti e comunica il risultato dello scontro. Per conquistare un pianeta non basta controllare lo spazio intorno ad esso: occorre sbarcare le unità dell'esercito trasportate a bordo dei vascelli d'assalto e combattere con le guarnigioni nemiche. Le unità di terra sono di quattro tipi (Milizia, Fanteria Leggera, Fanteria Pesante e Corpi Speciali) e si assemblano reclutando la popolazione inoperosa dei pianeti conquistati

Esplorazione, riparazioni, caratteristiche socio-tecnologico-politico-economico-ambientali dei pianeti, operazioni speciali, "nebbia di guerra" e una mezza dozzina di possibili scenari sono solo alcune delle caratteristiche che fanno di *Stellar Crusade* uno dei giochi più complessi mai prodotti dalla SSI. Un osso duro da rodere anche per i giocatori più esperti.

Nonostante l'attenzione per i dettagli sia ammirevole - ma questo è tipico dei giochi di questa ditta - c'è da chiedersi lo scopo di una simulazione così accurata e scarsamente giocabile (se non dall'appassionato ad oltranza) di un argomento poco vicino all'esperienza quotidiana come quello fantascientifico. Forse un gioco più semplice e vicino ad un modello di guerra nello spazio alla "Guerre Stellari" sarebbe stato più "amichevole" rispetto alla freddezza quasi "asimoviana" di *Stellar Crusade*. Si tratta comunque di una simulazione di tutto rispetto consigliata esclusivamente agli appassionati di fantascienza pura con un gusto per il wargame. Qualcuno certamente lo troverà splendido. Gli altri faranno forse meglio a dedicarsi a *Starflight* o a *Balance of Power*.

***Stellar Crusade*: uno dei più grandi campi di battaglia mai visti in un wargame**

VERSIONE AMIGA

La grafica è essenziale in ogni momento del gioco. Il sonoro è assente, ma effettivamente nel vuoto spaziale non si sente assolutamente nulla, come tanti si ostinano a non ricordare. *Stellar Crusade* è un gioco di complessità estrema con troppi fattori da considerare contemporaneamente perché il giocatore riesca ad avere un'idea organica di quanto sta accadendo, e con un interfaccia utente poco amichevole che dilata i già lunghi tempi di gioco.

GRAFICA 6 FATTORE QI 9
AUDIO N/A FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 700

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L79000d	USCITO
IBM PC	L69000d	USCITO
ATARI ST	L79000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Difficile da digerire, e la cosa vi causerà un po' di sonnolenza. Se tenete duro allora forse siete tra quelli che lo giocheranno a lungo.

FULL METAL PLANETE

La INFOGRAMES esporta l'arte francese del gioco di guerra... via computer!

PROVATE a parlare di giochi da tavolo al comune uomo della strada ed egli probabilmente penserà subito a titoli come *Monopoli*, *Risiko* o *Scarabeo*, titoli che sono ormai divenuti dei classici nel settore del divertimento per famiglie. Per una ristretta cerchia di particolari individui, però, trovarsi a giocare intorno a un tavolo ha un significato completamente differente. Questi individui possono essere sorpresi alla sera o durante il week-end avidamente piegati sopra la mappa esagonata dell'ultimo gioco di simulazione insieme a un gruppo di amici egualmente entusiasti. Ditte statunitensi come la TSR e la Avalon Hill forniscono da anni il "carburante" necessario a questi individui per sopravvivere, pubblicando ogni mese dozzine di nuovi titoli.

Al giocatore medio, comunque, questi giochi appaiono inutilmente complicati. Ai più sembra uno sforzo senza senso digerire un volume di regole complicate e quindi impegnarsi in un gioco che può durare un giorno intero o più. L'ideale sarebbe un gioco con un'idea originale alla base, una manciata di regole comprensibili senza difficoltà e con una durata media della partita non superiore alle tre ore - ottima per una serata libera o un pomeriggio uggioso.

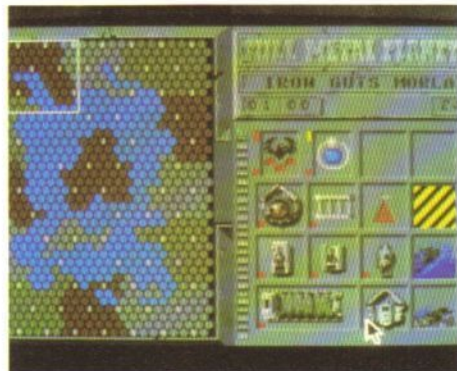
Alcuni giochi di strategia vantano già queste caratteristiche - il già citato *Risiko* o *Diplomacy*, per esempio. In Francia uno dei giochi più popolari è *Full Metal Planete*, oggi sugli schermi ST e Amiga grazie alla conversione della Infogrames.

Il tema del gioco è l'industria mineraria del lontano futuro. Il vostro obbiettivo è di atterrare con una nave da ricerca mineraria sulla superficie di un pianeta e raccogliere quanto più materiale grezzo vi è possibile entro i limiti di tempo imposti dal gioco. Naturalmente anche gli altri giocatori cercano di arraffare la maggiore quantità possibile di materiale, così che ben presto vi troverete a competere con loro. Un fatto fondamentale di questa competizione è che essa non ha come oggetto solo le risorse del pianeta, ma anche la capacità di sopravvivere su di esso. I giocatori hanno la possibilità di distruggere o catturare le unità minerarie avversarie.

Iron Guts Morla inizia a schierare le sue unità in previsione della battaglia.

Il terreno di gioco comprende montagne, pianure, paludi, barriere coralline e mare, ed è suddiviso in esagoni che regolano la posizione ed i movimenti delle vostre unità, così come la portata dei vostri mezzi da combattimento.

Avete a vostra disposizione differenti tipi di unità: la nave da ricerca mineraria dove stivate i carichi di minerali in attesa di trasporto fuori dal pianeta; unità scientifiche per costruire nuovi mezzi, trasportare veicoli e minerali e prevedere i fenomeni di marea; mezzi di trasporto terrestri; navi armate per i combattimenti sull'acqua e carri armati leggeri e pesanti per gli scontri più duri. Potete perfino impiegare il genio per la costruzione di ponti.

Il gioco si svolge in 25 turni, ognuno dei quali diviso in otto fasi. Nel primo turno atterrate con la nave da ricerca; durante il secondo turno sbarcate nella zona circostante al punto di atterraggio una parte o la totalità dell'equipaggiamento che avete a disposizione all'inizio. A questo segue la prima fase di movimento, durante la quale avete a disposizione cinque punti-azione. Questi punti diventano dieci nel round successivo e infine quindici fino al termine del gioco. All'inizio del ventunesimo round avete l'opportunità di decollare in anticipo. Questo può essere utile soprattutto se già avete racimolato un buon carico e temete che possa essere messo in pericolo durante i quattro turni successivi. Se decidete di restare dovrete giocare per altri tre turni. Al venticinquesimo turno tutti i giocatori devono decollare ed il gioco finisce.

La schermata della mappa vi permette di studiare l'intero campo di battaglia.

Il gioco sarebbe già abbastanza difficile di per sé, con scontri armati e raccolte avventurose di materiale, ma come se tutto questo non bastasse dovete fare i conti anche con le maree. Queste salgono o scendono all'inizio di ogni round, scoprendo o inondando nuovi territori. Questo significa che le mosse devono essere pianificate in anticipo oppure rischiate di vedere a bagno i vostri mezzi.

Ingannevolmente semplice, *Full Metal Planete* ha una notevole profondità di gioco. Tutto dipende dall'abilità dei giocatori, in quanto nel gioco non esiste alcun elemento di fortuna. E' facile capire perché questo gioco ha riscosso un così vasto successo oltralpe: la conversione della Infogrames permette tutte le tattiche e le sottigliezze del gioco originale ed è caldamente raccomandabile. In aggiunta avete l'opportunità di giocare da soli o contro un massimo di tre avversari; potete perfino disegnare il logo della vostra compagnia utilizzando l'utility denominata *Full Metal Palette* (ah ah!).

Può non piacere a tutti, ma se state cercando qualcosa di un po' diverso che vi faccia venire voglia di giocare ancora dopo la prima partita farete bene a darci un'occhiata.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non è il genere di gioco ad approccio immediato, ma dopo un po' ci si accorge che la conversione funziona molto bene. Il vostro interesse raggiungerà il massimo una volta che avrete imparato a sfruttare al meglio le opzioni di gioco. L'ammontare di tempo che trascorrerete davanti allo schermo con questo gioco inizierà inevitabilmente a diminuire dopo qualche tempo, ma è difficile che l'interesse si spenga del tutto. Decisamente un gioco a lunga durata.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L38000d	IMMINENTE
AMIGA	L38000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE AMIGA

Non è uno di quei programmi tutto luci, colori e suoni che sfruttano impietosamente le possibilità dell'Amiga, ma naturalmente non c'era alcuna necessità di esserlo. Grafica e sonoro sono adeguati per il genere (con un mucchio di clangori metallici). Complessivamente è uno dei giochi più originali e coinvolgenti degli ultimi tempi. Tre dischetti pieni di grafiche, "cambia-cambia" degli stessi ridotto al minimo ed effetti sonori adeguati, anche se un po' banali. L'animazione è molto fluida, anche nello scorrimento orizzontale: un risultato che non è facile ottenete sull'Atari ST.

GRAFICA 7 FATTORE QI 8
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 875

CHAOS STRIKES BACK

K-VOTO 945

La FTL/MIRRORSOFT viene finalmente in soccorso dei Dungeon Master

L'USCITA di *Chaos Strikes Back* è un evento che migliaia di appassionati di *Dungeon Master* aspettavano con ansia ormai da tempo e adesso che il gioco è finalmente uscito, tutti staranno morendo dalla voglia di sapere se valeva la pena di aspettarlo così a lungo. Quindi, per non farvi stare ulteriormente sulle spine, vi dirò subito che la risposta è un bel SI'!

Innanzitutto bisogna specificare che *Chaos* è stato realizzato come un gioco a sé stante. Di conseguenza potete giocarlo anche senza il disco originale di *Dungeon Master*, e perfino senza il disco sul quale avevate salvato i personaggi di *DM*. In quest'ultimo caso, però, la difficoltà del gioco raddoppia.

Chaos Strikes Back viene pubblicato su due dischi: il disco del gioco e il disco delle utility. Il disco delle utility è una cosa alla quale i giocatori di *DM* non sono abituati, ma ci vuol poco per capire come funziona. Oltre alla sequenza animata che introduce il gioco, il disco delle utility contiene un editor di personaggi, che vi consente di caricare i personaggi salvati e di passarli in rassegna. Inoltre, se il loro aspetto non vi va a genio, potrete cambiarlo servendovi di un editor grafico e potrete anche cambiar loro nome.

A parte queste funzioni, il disco delle utility viene impiegato anche per creare il gioco salvato con cui dovete iniziare la partita. Questo procedimento vi consente di utilizzare i personaggi che avevate in *DM*, ma li priva di tutti gli oggetti in loro possesso.

Se non avete nessun personaggio del gioco precedente, selezionando l'opzione "prison" direttamente sul disco del gioco, potrete entrare nella Stanza degli Specchi e sceglierví un nuovo gruppo di personaggi scegliendo fra quelli rimasti intrappolati fra i riflessi. I personaggi disponibili in questa occasione sono molto più potenti di quelli che si trovavano all'inizio di *Dungeon Master*, ma non fatevi prendere dall'eccitazione - *Chaos* non è un'avventura per pivellini. Mentre giravo per le stanze, a un certo punto, sono caduto giù per una scala andando a finire in una camera buia, piena di mummie, e queste ci hanno messo ben poco a fare a pezzi i personaggi che avevo appena resuscitato. Non ho ancora capito bene cos'é accaduto, ma di una cosa sono certo: non era affatto uno scherzo!

Una volta salvato il gioco con i vostri vecchi personaggi, potete dunque caricare il disco del gioco e iniziare. Ma se vi aspettate una partenza tranquilla, toglietevelo subito dalla testa. Non appena cominciato, vi ritroverete disarmati in un'enorme stanza buia, dove sarete assaliti da una mezza dozzina di vermi velenosi estremamente affamati. L'unica via d'uscita è bloccata e se non sarete in grado di trovare una soluzione così su due piedi, beh... farete una fine atroce.

Il messaggio qui è abbastanza chiaro: *Chaos Strikes Back* è un gioco per gli esperti di *DM*. Pertanto chi non l'ha mai giocato farebbe meglio a recuperare il terreno perduto prima di provare *Chaos*, così potrebbe anche rendersi conto di tutto quello che ha perso finora!

Se iniziate a pensare di non avere abbastanza materia grigia per *Chaos*, non scoraggiatevi - anche se rimanete bloccati, gli aiuti sono a portata di mano. Arriviamo così a parlare dell'ultima funzione del disco delle utility: l'oracolo. Quando selezionate l'oracolo, questo vi legge le posizioni che avete salvato e determina in quale parte del sotterraneo vi trovate in quel momento, dopodiché vi fornisce un certo numero di indizi relativi a quel determinato livello e la descrizione degli esseri che potrete incontrarci. Questo sistema funziona bene, poiché il numero degli indizi che potete vedere e quindi la quantità di informazioni fornite dall'oracolo dipendono unicamente da voi.

Per quanto riguarda la presentazione, *Chaos* a prima vista sembra molto simile al *Dungeon Master* originale. La somiglianza, però, è soltanto superficiale (in termini di impegno e di atmosfera), poiché in realtà *Chaos* è molto più avanzato del suo predecessore. Non mi credete? Beh, provatelo e ve ne accorgerete da soli. Quando lo toglierete dalla confezione e lo caricherete, vi renderete conto che non è andato sprecato nemmeno un minuto della vostra lunga attesa. Raccomandato senza riserve a tutti gli innamorati di *Dungeon Master* in cerca di qualcosa che riaccenda il loro entusiasmo.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE

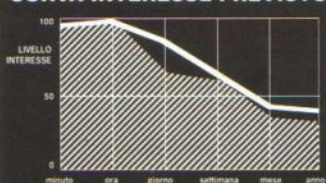
VERSIONE ATARI ST

La grafica e i soliti effetti sonori (limitati ma veramente ottimi - provate a sentire le urla laceranti che si levano quando morite) non hanno subito sostanziali cambiamenti rispetto alla versione originale di *Dungeon Master*. Ma proprio grafica e sonoro hanno fatto di *DM* un gioco dall'atmosfera indimenticabile e la stessa cosa vale anche per *Chaos*.

La FTL non delude nemmeno sul fronte della giocabilità: questo è un titolo che vi farà rimanere svegli tutta la notte, nel tentativo di toglierví da torno quegli abominevoli vermi o di risolvere i complicatissimi enigmi. Eccezionale!

GRAFICA 8 — FATTORE QI 8
AUDIO 7 — FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 945

CURVA INTERESSE PREVISTO

LIVELLO INTERESSE: 100, 50, 0
minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno
ATARI ST

Ancora adesso *Dungeon Master* sta facendo divertire un sacco di giocatori e vi assicuro che con *Chaos Strikes Back* succederà la stessa cosa!

TOWER OF BABEL

K-VOTO 930

L'incredibile rompicapo in 3D della MICROPROSE

PETE Cooke sarà ricordato come uno dei programmatori che ha realizzato alcuni dei giochi più originali e innovativi del passato decennio. *Tau Ceti*, per esempio, in termini di grafica e di design aprì nuovi orizzonti allo sviluppo dei giochi per computer, ed i numerosi titoli che lo seguirono furono sempre programmi tecnologicamente avanzati, che si contraddistinguevano per la loro fantasiosa originalità.

La storia si ripete anche in questo gioco, che è appunto l'ultima fatica di Cooke. *Tower of Babel* è infatti un programma graficamente all'avanguardia, che presenta una struttura di gioco avvincente ed uno scenario fantasioso. I terrestri hanno costruito una torre - la Torre di Babele - allo scopo di comunicare con Dio. Purtroppo la torre non è servita tanto a richiamare l'attenzione di Dio, ma quella degli zantoriani, che sono venuti a darle un'occhiata. Gli zantoriani sono degli alieni pacifici e prima di ritornare sul loro pianeta hanno lasciato fra i terrestri tre tipi di robot a forma di ragno: gli Zapper, i Grabber e i Pusher.

La convivenza pacifica fra i ragni e gli autoctoni non è tuttavia destinata a durare a lungo; infatti, gli shinariani (così si chiamano gli abitanti della torre) hanno cominciato a costruire delle trappole per distruggere i ragni degli zantoriani subito dopo la loro partenza. Il vostro compito è di salvare i ragni guidandoli attraverso una serie di torri per portarli al sicuro su Zantor.

Le torri sono rappresentate utilizzando in modo molto efficace una grafica tridimensionale a vettori pieni e contengono una serie di dispositivi ideati dagli shinariani per ostacolare il vostro avanzamento. Questi comprendono gli Zapper, che sparano dei raggi laser mortali, i Pusher che spostano qualsiasi oggetto si trova davanti a loro ed un sacco di altri congegni di questo genere.

La veduta panoramica di una delle prime torri. Non sembra molto difficile, ma per risolverla dovrete usare la materia grigia.

Per completare ciascuna torre, dovete effettuare una determinata missione che di solito consiste nel raccogliere i Klondike (le batterie degli zantoriani) e distruggere gli oggetti ostili. I ragni si controllano puntando il mouse sulle relative icone raffigurate sul pannello frontale. Come avrete già intuito, ogni ragno ha funzioni diverse. Lo Zapper è il vostro robot offensivo e si utilizza per distruggere gli ostacoli, il Pusher, serve a spostarli ed il Grabber a manipolarli (e a raccogliere i Klondike).

Questa veduta in prima persona vi mostra il Grabber e il Pusher. Notate il diverso pannello di comando.

Per completare le torri non dovete essere degli esperti di giochi arcade, poiché tutto quel che serve è un po' di cervello. Il gioco può essere visto dal punto di vista di qualsiasi ragno, oppure da una delle telecamere poste ai quattro lati delle torri. Quando affrontate le torri, prima di iniziare a muovere i ragni o a intraprendere una qualsiasi azione, conviene considerare attentamente le conseguenze delle vostre decisioni. Una mossa sbagliata potrebbe provocare una serie di reazioni a catena inarrestabile, compromettendo la partita.

Le prime torri si risolvono con facilità controllando ciascun ragno separatamente, mentre le torri successive sono più insidiose poiché dovete superarle entro un determinato limite di tempo. Fortunatamente il timer non parte finché non vi muovete o sparate, quindi avete un sacco di tempo per pensare a come risolvere la torre. Ad un certo punto vi accorgerete che non conviene muovere i ragni separatamente, poiché si tratta di un metodo troppo lungo e laborioso: il programma in compenso vi offre la fantastica possibilità di creare delle macroistruzioni. Questa opzione consente di preselezionare sino ad otto mosse per ciascun ragno raggiungendo così ogni obiettivo in tempo utile.

Tower of Babel è un gioco originalissimo ed estremamente avvincente. La qualità della grafica e il metodo di controllo a icone lo rendono semplice da giocare e destinato a durare nel tempo. C'è perfino un'opzione per disegnare le torri, che vi consente di creare degli altri puzzle. Raccomandato senza riserve.

CURVA INTERESSE PREVISTO

LIVELLO INTERESSE: 100, 50, 0

minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno

ST

Una volta capito come funziona, lo giocherete e rigiocherete per un bel po'!

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ST

Un gioco realizzato in maniera superba - la grafica ed il sonoro sono perfetti e la struttura è talmente avvincente da farvelo ricaricare parecchie volte. Se vi piacciono i giochi che fanno lavorare la materia grigia e possedete un ST, questo è il miglior gioco del genere che abbiamo mai visto. Correte a comprarlo!

GRAFICA	9	FATTORE QI	10
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

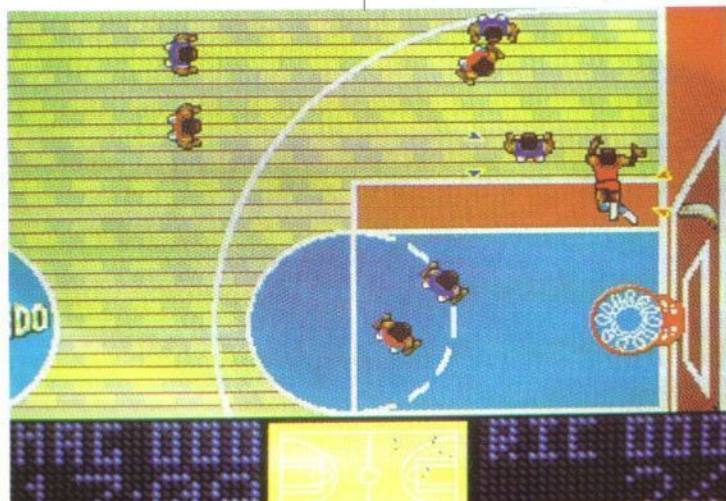
K-VOTO 930

http://speccy.altervista.org/

THE BASKET MANAGER

La sfida sotto canestro della SIMULMONDO

QUASI tutti gli sport hanno il loro videogioco simbolo: il calcio ha trovato *Kick Off*, il football americano *TV Sports Football*, il tennis *Pro Tennis*, il golf *Leaderboard*. La pallacanestro è rimasta esclusa da questo abbinamento. Ma nel 1990 quasi sicuramente riusciremo a trovare il GIOCO di pallacanestro, inteso come gioco di squadra. In attesa di *TV Sports Basketball* (una copia è appena arrivata in redazione e sul prossimo numero vedremo se la Cinemaware si conferma anche nella simulazione sportiva) un buon passo avanti lo si è fatto in Italia per merito della Simulmondo e di Mario Bruscella e Roberto Iabichella, rispettivamente programmatore e artista grafico.

The Basket Manager è sullo stile di un gioco da bar, di cui al momento mi sfugge il nome, con cinque cestisti per squadra visti dall'alto in stile *Kick Off*. Alla partita vera e propria sono stati aggiunti gli elementi di simulazione e strategia che stanno molto a cuore alla ditta bolognese. Si può giocare fino a 4 giocatori, mentre le squadre del girone sono un massimo di 16. Questo consente di organizzare dei veri e propri campionati con girone all'italiana contro squadre controllate da altri giocatori o dal computer.

L'arbitro ha fischiato il fallo. Preparatevi per il tiro libero.

Lo schermo di scelta dei veterani.

All'inizio bisogna ingaggiare otto giocatori scelti tra i trentadue rookies a disposizione (per i più esperti e smaliziati veterani dovrete aspettare di avere più soldi). Si parte con 9 milioni di dollari da investire e ogni partita vinta frutta 500.000 dollari. I rookies (e i veterani) hanno ciascuno una scheda biografica sul manuale e dei valori di velocità, resistenza, abilità nel gioco e nei tiri.

Nella scelta dei rookies c'è anche la protezione del gioco, in quanto sullo schermo appare il volto e la maglietta del giocatore e dovete riconoscerlo confrontandolo con la foto del manuale. All'inizio è impossibile acquistare i veterani poiché hanno ingaggi altissimi, oltre i 3 milioni di dollari contro il milione circa dei rookies.

Acquistati gli otto giocatori, si sceglie il quintetto base e si scende sul parquet.

Durante la partita si controlla un giocatore alla volta con il joystick - quello in possesso di palla quando si attacca, quello più vicino alla palla quando si difende - mentre gli altri sono comandati dal computer. Per passare è sufficiente un leggera pressione del pulsante, mentre per tirare bisogna premere più a lungo il pulsante. Se si è vicini al canestro il tiro sarà automatico e l'esito dipenderà dall'abilità "Shoot" del giocatore, mentre se si è a distanza da tiro in sospensione, comparirà una freccia mobile per decidere la direzione del tiro.

All'inizio, i comandi fanno venire in mente le prime partite a *Kick Off*, sembrano cioè più complicati di quello che poi sono in realtà una volta che ci si è fatta la mano. Mancano alcuni tocchi come il "ciuff" del canestro e i numeri di maglia per identificare i giocatori, mentre le operazioni di sostituzione vanno un po' per le lunghe, ma tutto sommato questi possono essere considerati dei particolari che avrebbero reso il gioco quasi perfetto e comunque non ne pregiudicano la giocabilità.

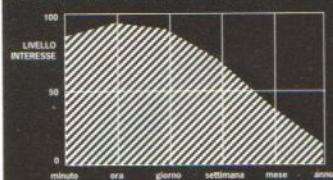
VERSIONE AMIGA

Sostanzialmente è un buon gioco di pallacanestro, anche se quando si difende si avverte una mancanza di "presenza fisica". La grafica è discreta e l'animazione buona. L'audio è ridotto al giusto essenziale con alcuni effetti sonori e voci digitalizzate. La parte strategica crea un'identificazione coi propri giocatori e quella arcade di giocare partite veloci e divertenti.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 7
AUDIO 6 — FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 790

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L20000c • L25000d	APRILE
IBM PC	L39000d	APRILE
ATARI ST	L39000d	APRILE

CURVA INTERESSE PREVISTO

Se seguite la pallacanestro dateci un'occhiata, ne vale la pena.

http://speccy.altervista.org/

BEVERLY HILLS COP

LA TYNESOFT va a caccia di malviventi con Eddie Murphy

AXEL Foley è sulle tracce di una banda di contrabbandieri d'armi capeggiata dal sinistro Mr. Big. Il gioco è suddiviso in quattro diverse sezioni, ognuna caratterizzata da uno stile diverso.

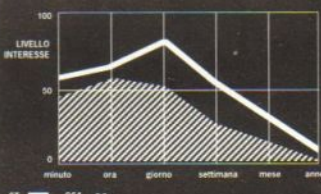
Nella prima affrontate la banda nella sua armeria. È una sezione a scorrimento orizzontale con un ottimo effetto parallattico che riesce a dare un senso di profondità alle immagini. Per uccidere i delinquenti, dovete premere il pulsante di fuoco due volte: prima per attivare il 'modo-pistola' e prendere la mira, poi per sparare. Ci vuole un po' per abituarcisi, ma riuscirete presto a far fuori i cattivi senza problemi, anche se questi oltre a rispondere al fuoco, vi lanciano addosso candelotti di dinamite e bombe.

La seconda è la sezione migliore del gioco e vi vede lanciati all'inseguimento di tre furgoni carichi di armi. Mentre sparate, dovete fare lo slalom nel traffico cercando di colpirli un numero di volte sufficiente a farli esplodere. Il vostro veicolo è piuttosto difficile da manovrare, ma quando riuscirete a farci la mano, potrete accedere alle due sezioni conclusive del gioco, dove affronterete i malviventi nella villa di Mr. Big.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
AMS	L21000c	IMMINENTE
SPEC	L21000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO

VERSIONE ST

Niente di speciale, ad eccezione della sezione di guida che in quanto a grafica potrebbe far concorrenza ad *Hard Drivin'*. Divertente e presentato bene, ma decisamente mediocre!

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 740

I comandi sono un po' difficili, ma una volta che ci avrete fatto l'abitudine dovreste divertirvi, anche se l'interesse non è destinato a durare a lungo.

Nella versione per il Commodore c'è una sezione di guida extra: la grafica è mediocre, ma la giocabilità rimane inalterata.

Beverly Hills Cop si salva grazie alla varietà della struttura di gioco. Questo prodotto infatti non ha nulla di spettacolare, ma nell'insieme è abbastanza divertente e dovrebbe riuscire a soddisfarvi per un po'.

VERSIONE C64

Il gioco è completamente diverso da quello per ST. Anche se c'è una sezione di guida extra, questa non riesce affatto a compensare la scarsa giocabilità del gioco considerato nel suo insieme. Una versione che certamente ha ben poco da offrire.

GRAFICA 6 FATTORE QI 4
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 550

http://speccy.altervista.org/

X-OUT

K-VOTO 939

La RAINBOW ARTS ritorna alla grande

LA rivoluzione tecnologica che sta cambiando volto agli sparatutto ultimamente è capeggiata dalla Irem con due dei migliori giochi da bar dell'89: *Dragon's Breed* e *X-Multiply*, il seguito non ufficiale di *R-Type*.

A parte gli schermi più grandi, i processori più veloci, e la qualità grafica più elevata, questi due giochi presentano anche un utilizzo estremamente avanzato delle armi addizionali. Ve ne sono alcune, ad esempio, che possono essere controllate a distanza (consentendovi di mandare le pseudo-navi a compiere delle sotto missioni per voi) e, di conseguenza, la loro scelta e il loro impiego diventano elementi da valutare con estrema attenzione ai fini del gioco.

Ma quello che rende veramente grandiosi questi due coin-op è la struttura di gioco, che con traiettorie di volo aliene da analizzare attentamente, enormi mostri da distruggere pezzo dopo pezzo ed i continui cambi di velocità durante la missione, si contraddistingue per l'estrema accuratezza del design.

X-Out è il primo gioco per home computer che ricalca questo nuovo stile dei coin-op e dimostra che i giochi domestici, perlomeno sui 16-bit, stanno incominciando ad uguagliare i giochi da bar. Per spiegarmi meglio, diciamo che se *Xenon II* può essere paragonato ad alcuni dei migliori sparatutto da bar di quattro o cinque anni fa, *X-Out* può essere addirittura accostato ai giochi che si trovano ancora negli arcade adesso. Non è altrettanto veloce, bello o rumoroso, ma indubbiamente in termini di design *X-Out* affonda le sue radici in *Dragon's Breed*, *X-Multiply*, e *R-Type*.

I titoli della Rainbow Arts, inoltre, sono tradizionalmente eclettici - e così, oltre a richiamare l'atmosfera di questi coin-op , *X-Out* presenta anche un paio di elementi copiati di sana pianta dai giochi della Irem. Il serpente volante costituito da segmenti che trasporta un alieno armato di laser è infatti praticamente identico a quello di *Dragon's Breed*, mentre le palle rotanti e i vermi autoriproducenti del quarto livello sembrano proprio tirati fuori da *R-Type*!

Ma tutto ciò non deve scoraggiarvi (come se fosse il caso!). Il fatto che *X-Out* assomigli e si giochi come un coin-op della Irem è un complimento

I fondali di *X-OUT* non sono fantastici. Quello che conta non lo potete vedere: la giocabilità.

che tutti gli sparatutto vorrebbero ricevere e, per di più, questo ha anche un sacco di novità originali.

L'azione si svolge sott'acqua. Ci sono otto livelli la cui difficoltà aumenta progressivamente e alla fine di ciascuno di essi bisogna vedersela con il solito amicone, il guardiano di fine livello. Ma per uno sparatutto questa è tutta roba d'ordinaria amministrazione; quello che veramente contraddistingue *X-Out* sono le armi extra. Ce ne sono ben 26 tipi diversi e compaiono su uno schermo chiamato "l'emporio", dove potete fare acquisti per l'armamento delle vostre navi (ce ne sono quattro diverse), utilizzando i punti che avete vinto nei livelli precedenti facendo fuori gli alieni.

Il ricchissimo schermo di selezione delle armi.

Lo schermo per la scelta delle armi è in grado di soddisfare qualsiasi esigenza: l'emporio offre missili multi-direzionali, laser ad espansione, lancia fiamme, mitragliatrici automatiche, missili a ricerca automatica, laser leggeri, laser pesanti e satelliti rotanti.

La tentazione è di afferrar tutto senza alcun ritegno, ma il sistema d'acquisto è stato appositamente strutturato in modo che questo non accada. Come in *Blood Money* della Psygnosis, qui iniziate a giocare con un certo numero di punti a vostra disposizione e se acquistate delle armi troppo care, potrete permettervi soltanto una nave. I novellini, perciò, sono avvisati e farebbero meglio a conquistarsi un bel po' di punti prima di passare ai bonus avanzati.

I fondali degli otto livelli non hanno nulla di fantastico: sono statici e poco dettagliati. La cosa, tuttavia, passa inosservata, perché gli alieni e i guardiani di metà e di fine livello sono così stupefacenti che tutta l'attenzione si concentra su di loro.

X-Out è destinato a fare la felicità di molti giocatori. L'ampia gamma di armi da selezionare e da acquistare è un'esca irresistibile e tutti gli oggetti che compaiono insieme sullo schermo, tutto il movimento e i colori sono davvero una festa per gli occhi. Indubbiamente uno dei migliori sparatutto realizzati finora, personalmente considero *X-Out* un gioco alla pari con la versione di *R-Type* per PC Engine e superiore a titoli come *Katakis* e *Xenon II*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

È talmente divertente che vi terrà incollati allo schermo per un bel po', perfino quando sarete riusciti a completare tutti i livelli.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
AMSTRAD	L15000c	USCITO
SPECTRUM	L15000c	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

L'Amiga deve fare gli straordinari per star dietro alla grafica e a tutti gli oggetti (a volte più di 50) che compaiono sullo schermo, ma gli straordinari si pagano con un tempo di caricamento incredibilmente lungo e con qualche immagine un po' tremolante o qualche effetto "al rallentatore" quando ci sono troppi dati da elaborare.

GRAFICA 9 FATTORE QI 5
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 939

MECHWARRIOR

Battaglie nel secolo XXXI offerte dalla ACTIVISION

BATTLETECH è un fortunatissimo GdR da tavolo che si basa su una nota serie di cartoni animati giapponesi di fantascienza dei primi anni '80 intitolata "Macross" - o *Robotech*, come visto in TV. *Mechwarrior* è il secondo computer gioco ispirato a Battletech - il primo, *The Crescent Hawk's Inception*, era un GdR della Infocom. *Mechwarrior*, sviluppato dalla Dynamix, che in precedenza ha realizzato giochi come *Arctic Fox*, *F14 Tomcat* e *Abrams Battle Tank*, è la fusione fra un gioco di ruolo e un simulatore. Ambientato nel XXXI secolo, Battletech vede il dominio dell'universo conosciuto suddiviso fra cinque Stati Ereditari: la casa Steiner, la Kurita, la Marik, la Liao e la Davion. Da centinaia di anni, questi clan si stanno contendendo il controllo dei singoli pianeti o, per meglio dire, dell'intero sistema stellare. Questo continuo stato di guerra ha distrutto ogni forma di sviluppo tecnologico, al punto che per mantenere in efficienza le proprie forze, ognuno deve recuperare i pezzi di ricambio fra i rottami, adattandoli poi alle proprie esigenze. Il campo di battaglia è dominato dai Mech, degli enormi robot alti come un edificio e più potenti di una divisione di carri armati del XX secolo. Il giocatore interpreta il ruolo di un mercenario stellare senza scrupoli, disposto a combattere per chi è in grado di offrirgli la ricompensa più alta. *Mechwarrior* vi vede quindi nei panni di questo pilota diciottenne con una reputazione da temerario, un Mech Jenner seriamente danneggiato e un capitale di un milione di crediti. Il gioco è strutturato in due parti. La prima è un tradizionale GdR ad icone, dove reclutate il vostro equipaggio, comprate i pezzi di ricambio e mercanteggiate la cifra del vostro ingaggio; la seconda si sviluppa come una classica simulazione di volo e rappresenta la vostra missione. La prima cosa da fare (naturalmente) è di recarsi al bar. Qui, dovete cercare di reclutare i membri del vostro equipaggio e scoprire gli avvenimenti dell'ultima ora prestando ascolto ai pettegolezzi locali. Per ottenere informazioni più dettagliate, dovete collegarvi con il servizio notizie della NewsNet Comstar. Una volta capita la situazione, sarete pronti ad effettuare la vostra scelta fra le varie missioni che vi verranno proposte dalle cinque famiglie. Le missioni possono comportare la liberazione di un'ostaggio rapito, la conquista di una base nemica o altre cose del genere e, se siete in grado di farcela, potete perfino optare per una campagna militare che comprende diverse sotto-missioni.

Il rilevamento dei danni subiti durante il combattimento dal vostro Locust.

Per determinare qual'è la missione più remunerativa, dovrete tener conto della fama di cui godete presso ciascuno Stato. Dopo tutto, è alquanto improbabile che la casa Steiner vi faccia un'offerta vantaggiosa, se nella missione precedente avete polverizzato proprio uno dei suoi centri militari! Cercate inoltre di mercanteggiare senza accettare subito la prima proposta che vi viene fatta: potreste anche ottenere dei piacevoli risultati! Se le offerte ricevute non sono di vostro gradimento, potete sempre recarvi su un'altro pianeta o in un'altro sistema solare. Questa fase del gioco è quindi interamente basata sulla contrattazione, ma dopo aver equipaggiato il vostro Mech, avrà finalmente inizio il divertimento vero e proprio. Visitare i centri Mech che si trovano sui vari pianeti vi consente di comprare, vendere, caricare, o riparare i vostri Mech (in totale non più di quattro).

State combattendo contro un Marauder, il Mech più pericoloso di tutti. Quel rottame che potete vedere sullo sfondo era un Jenner pilotato da uno dei membri del vostro equipaggio - prima che il Marauder lo colpisse con il suo PPC Magna Hellstar doppio ed il cannone automatico GM Whirlwind. (L'immagine risulta mossa perché non abbiamo usato il tasto di pausa).

La gamma degli otto 'Mech disponibili (ognuno con caratteristiche particolari) in *Mechwarrior* va dal Locust, un apparecchio da ricognizione che pesa 20 tonnellate, fino al Battlemaster, un'enorme bestione che di tonnellate ne pesa ben 85. Parlando di momenti caldi.... il calore è l'elemento che bisogna prendere maggiormente in considerazione quando si pilota un Mech. Questo infatti si surriscalda tutte le volte che sparate o che venite colpiti dal nemico, e quando la temperatura supera un certo limite, il veicolo inizia ad avere dei problemi fino ad arrestarsi completamente.

Durante la missione, grazie all'elaborazione in tempo reale della grafica in 3D solido, l'azione è vista dall'interno della carlinga del vostro Mech - proprio come in una simulazione di volo. Fra gli strumenti a vostra disposizione ci sono radar e sensori per il rilevamento topografico, indicatori di avarie e display che vi mostrano le armi disponibili. Questa accurata rappresentazione dei Mech e la veduta dei vari pianeti rendono l'azione estremamente realistica dandovi l'impressione di trovarvi veramente all'interno del Mech.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un'avvincente fusione fra un simulatore di volo e un gioco di ruolo - gli appassionati di Battletech non se lo devono assolutamente lasciar scappare.

Quando ho provato *Mechwarrior*, ho utilizzato il Locust, un apparecchio leggero da ricognizione, compensandone la scarsa potenza con una tattica particolarmente insidiosa. Un aspetto grandioso del Locust infatti è la sua incredibile capacità di resistenza - che vi permette di sparare in continuazione con le vostre mitragliatrici Sperry/Browning e con il laser Martell senza che vi dobbiate preoccupare dell'aumento del calore. Inoltre, visto che la maggior parte dei Mech non dispone di mezzi offensivi a corto raggio molto efficaci, un'altra tattica vincente è stata quella di avvicinarmi molto rapidamente ai Mech avversari sparandogli alle gambe. Non a caso, si dice che: "la fortuna sorride agli audaci"! Nel corso di un'altra missione, in questo modo sono riuscito addirittura ad abbattere due Marauder. Una cosa che bisogna imparare molto bene è quella di impartire gli ordini al vostro equipaggio. I vostri cosiddetti "alleati" possono infatti risultare piuttosto pericolosi - soprattutto quando gli date l'ordine di attaccare un Battlemaster e loro hanno delle idee diverse al proposito.

Mechwarrior mi ha entusiasmato subito, è una fusione quasi perfetta fra una simulazione di volo (o di carri armati!) e un gioco di ruolo. Provatelo, entusiasmerà anche voi.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
AMIGA	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
IBM PC	L59000d	USCITO

VERSIONE PC

La grafica sfrutta appieno le capacità della macchina sia in modo CGA, che in EGA ed Hercules e, nella parte della simulazione, la tecnica a vettori pieni rende lo scorrimento veloce perfino su un 8Mhz. Benché si avvalga del Roland MT-32 e dell'Ad Lib, l'aspetto audio, invece, non è stato realizzato molto bene. Nella simulazione gli effetti sonori, perlomeno, fanno il loro dovere, ma per il resto la musica è davvero insopportabile. *Mechwarrior* comunque è un titolo che piacerà non solo agli appassionati del gioco da tavolo a cui s'ispira, ma anche a tutti i giocatori di ruolo e agli amanti delle simulazioni degni di questo nome.

GRAFICA 8 — FATTORE QI 7
AUDIO 3 — FATTORE GIOCO 9

K-VOTO 887

AQUANAUT

Il mondo sottomarino della ADDICTIVE

REALIZZATO dagli stessi programmatori di *The Kristal*, *Aquanaut* vi porta in uno stupefacente mondo sottomarino popolato da fantastici mostri - da sterminare brutalmente.

In realtà, non si tratta di ucciderli così senza motivo. In questi tre dischi il motivo c'è, e si sviluppa come la trama di un film di serie B degli anni '50.

Dopo il fallimento dell'attacco volto a colonizzare la Terra, gli alieni Raminishi sono nascosti nell'Oceano Atlantico in un ultimo disperato tentativo di raggruppare le proprie forze, in attesa di ulteriori ordini. L'unico uomo considerato capace di stanarli siete voi, ovvero il super eroe Ric Flair.

Il gioco inizia con un'immersione nella zona sospetta dell'oceano da una lancia d'alto bordo. La missione è di localizzare e di distruggere la nave del Comandante Zeekee, ma come in tutti i film di serie B che si rispettino, le cose non sono troppo semplici. Zeekee e i suoi hanno trasmesso dei messaggi ad altre creature che si trovano sulla Terra. Ma a chi?

All'improvviso quello che sembrava uno scherzetto da niente per un duro come Ric Flair comincia a farsi preoccupante.

Tanto per cominciare, ci sono i pesci spada. Questi hanno il brutto vizio di volervi infilzare, nuotando verso di voi a tutta velocità - e quando ci riescono, sullo schermo compare la scritta "seafood kebab", cioè "spezzatino di mare".

Ric deve vedersela anche con gli squali che hanno subito mutazioni genetiche a causa della radioattività, con le meduse, le mine aliene, le scorie radioattive, ecc. Ogni volta che perde una vita, sullo schermo compare sempre qualche ironica scritta sul tipo di quella dei pesci spada.

In mezzo a tutti questi pericoli, Ric non è abbandonato completamente a se stesso. Per aiutarlo, il Reparto Aquanaut ha depositato nell'oceano diverse casse contenenti l'equipaggiamento necessario a completare la missione. Le casse si aprono sparando: una volta aperte, Ric nuotandovi dentro potrà raccogliere munizioni extra, trasmettitori, cassette di pronto soccorso, super aspirine, piedi di porco, tagliafili, nonché uno scooter che gli consente di spostarsi nell'acqua a velocità più elevata. Per riuscire nel suo intento, Ric deve utilizzare ciascun oggetto al momento opportuno. Inoltre, all'inizio della missione dispone soltanto di una scorta di ossigeno limitata, e per rifornirsi deve recarsi di volta in volta nelle campane subacquee che si trovano a distanza regolare.

Sembra che abbiate compagnia....

Il secondo livello è di gran lunga più difficile del primo, poiché non si tratta semplicemente di una nuotata a scorrimento orizzontale dove bisogna far fuori i vari ostacoli utilizzando il fucile subacqueo. Qui, dovete superare un sistema di enormi caverne comunicanti che si sviluppa sotto il fondo dell'oceano. Questo ambiente è popolato da alcuni strani mostri: uno di questi, ad esempio, sbuca improvvisamente da sotto una roccia e vi ingoia in un sol boccone come farebbe un coccodrillo. Per rendere le cose ancora più complicate, l'accesso di alcune caverne è ostruito da grossi macigni e dovete quindi raccogliere e utilizzare dei candelotti di dinamite per aprirvi un varco.

Se sopravvivete a tutto questo, potete caricare il terzo disco del gioco e cercare finalmente di distruggere i Raminishi e la loro nave madre.

Aquanaut è stato indubbiamente realizzato molto bene. Quelli della Fissionchip hanno dedicato molta attenzione alla grafica e all'animazione, tanto che l'atmosfera del gioco ricorda moltissimo quella dei titoli della Cinemaware. Il bello è che, a differenza di alcuni programmi basati interamente sulla grafica, in *Aquanaut* anche la giocabilità è buona. Ne è un tipico esempio l'animazione estremamente realistica di Ric, che si muove dandovi proprio l'impressione di far parte di un commando d'assalto. Inoltre, esiste la possibilità di selezionare il livello preferito direttamente all'inizio del gioco.

Le critiche da fare sono soltanto due. La prima riguarda i mostri del secondo livello. Quelli che s'incontrano sono fantastici, ma sono troppo pochi e distanti fra loro, rendendo così la sequenza delle caverne estremamente spoglia in confronto al resto del gioco. La seconda critica è che, una volta completato, *Aquanaut* verrà probabilmente dimenticato in fondo ad un cassetto, e per uno sparatutto di questo genere un po' più di longevità non avrebbe certo guastato.

Nonostante questi difetti, *Aquanaut* è un gioco divertente, bello e avvincente. Un programma decisamente migliore di *The Kristal*, con il quale la Fissionchip si conferma come una delle case di sviluppo di software più promettenti del momento.

VERSIONE ST

Tre dischi pieni di ottima grafica. Gli effetti sonori sono adeguati, ma leggermente noiosi. L'animazione è fluida anche nelle parti a scorrimento orizzontale del gioco - una cosa che non si ottiene tanto facilmente sull'ST.

GRAFICA 9 FATTORE QI 5
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 746

CURVA INTERESSE PREVISTO

La qualità grafica è tale da mantenere vivo l'interesse fino in fondo. Dopo averlo visto e giocato tutto, però, passerà nel dimenticatoio.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L38000d	USCITO
AMIGA	L38000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni.		

CURVA INTERESSE PREVISTO

100 LIVELLO INTERESSE 50 0 — minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno — PC

Come amante delle motociclette, ho sempre desiderato una Harley. Non stavo più nel giubbotto di pelle mentre caricavo il gioco, ma appena sono uscito in strada la delusione è stata altissima. Il problema è che il vero divertimento con le moto sta nel cavalcarle e le sezioni di guida sono solo abbozzate. Dopo un po' rimane solo la monotonia dei trasferimenti da una città all'altra. Comunque non sono mai arrivato a Sturgis. *Harley Davidson* assomiglia un po' troppo alla realtà: bella da vedere, affascinante da possedere come seconda moto, ma troppo costosa e con troppe vibrazioni.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
PC	L49000	USCITO

VERSIONE PC

Non protetto e fornito su due dischi da 5° 1/4, il programma è ben documentato e di veloce apprendimento. Sfortunatamente l'azione di gioco non risulta altrettanto veloce, con risposte lente e grafica abbastanza scialba. Il suono è un peso morto, a meno che non siate in possesso di una scheda Ad Lib.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 4
AUDIO 2 — FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 675

HARLEY DAVIDSON

Spazi aperti, la rombante Harley tra le vostre gambe, le ragazze, la compagnia, i giubbotti di pelle e l'heavy metal. Può un gioco rendervi la sensazione di tutto ciò? Secondo la MINDSCAPE sì

OTTENERE il titolo di Dio Supremo della Moto; questo e niente di meno è il vostro scopo in *Harley Davidson*. Senza dubbio tutti gli sbandati dai capelli lunghi, gonfi di birra, le barbe unte, vestiti di giubbotti di pelle si staranno facendo strada verso il più vicino rivenditore di software per accaparrarsi una copia del primo simulatore ufficiale di "Angeli dell'Inferno".

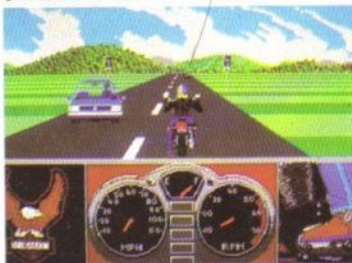
E parlando di inferno, il gioco è davvero infernale. Il programma tenta di unire l'azione di tipo arcade (le corse in moto) ad elementi di strategia, dalla fase di equipaggiamento del mezzo al passaggio fra le strade sassose del Maine, all'incontro con i confratelli, fino a raggiungere Sturgis, dove le vostre fatiche motociclistiche verranno premiate - tirando il collo a qualche pollo, senza dubbio.

L'avvio avviene quasi in stile da RPG, con la distribuzione di un punteggio suddiviso fra le varie abilità da centauro, che vanno dalla capacità di intervento sul motore al carisma personale (principalmente per rimorchiare le ragazze, non è così?). Un attimo dopo vi lanciate poi per le strade diretti verso la città più vicina. Le sequenze di guida su strada non sono difficili da padroneggiare. A differenza di altri simulatori, con questo è molto facile prendere la mano. Mentre il paesaggio scorre intorno a voi, cambiate su e giù le vostre sei marce premendo il tasto [Control] in combinazione con una freccia direzionale (è raccomandato il joystick ed è presente l'opzione per il mouse, che tuttavia non si rivela altrettanto efficace). Avendo cura di evitare massi, auto, pozzanghere ed altri imprevisti raggiungete la cittadina successiva, fermandovi (se volete) ad aiutare una damigella in difficoltà accanto al proprio veicolo in avaria. Potete poi (se lei lo desidera) darle un passaggio in città dove verrete ricompensati (solitamente in denaro, ma a volte anche con oggetti di valore per un centauro).

All'arrivo in città fate il pieno. Ciò non significa che dovete solo rifornire la vostra moto, ma potete anche saturarvi di piacere rotolandovi nell'erba con la gerente della stazione di servizio. Ciò non sembra produrre alcun effetto visibile (certamente non una sequenza grafica della scena), se non un conto più salato per la benzina. I motociclisti, a quanto pare, non hanno ancora sentito parlare di AIDS, o almeno non in questo gioco.

Dopo aver speso piacevolmente un po' di tempo con la ragazza, potete scegliere una qualsiasi fra le varie opzioni disponibili in città: fare acquisti di parti di ricambio (che vanno dal casco ad un nuovo motore), revisionare la moto o fare gazzarra con i centauri locali.

La revisione della moto avviene scegliendo semplicemente la parte di essa che merita maggior attenzione (tramite l'ausilio di una schermata speciale che vi fornisce un diagramma sullo stato delle singole parti del mezzo) e facendo ricorso alle vostre qualità di meccanico. Ma, a meno che non siate particolarmente fortunati ed abbiate settato a livello alto la vostra abilità di meccanico all'inizio, ciò non produrrà effetti eclatanti.

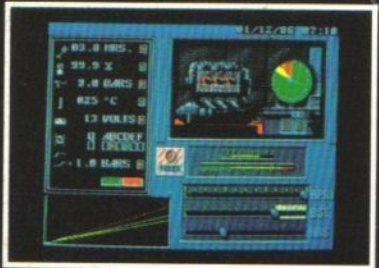
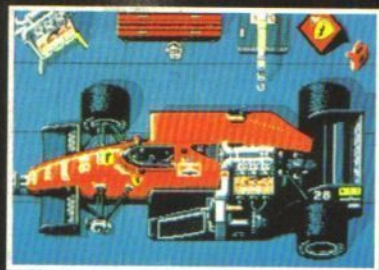
I motociclisti del posto vi possono invece offrire di più.
Potete cimentarvi in una qualsiasi di cinque prove di abilità, ciascuna delle quali vi offre l'opportunità di guadagnare soldi, aumentare il vostro ascendente fra

Sulla strada. Date un'occhio alle fanciulle in pericolo ferme ai lati: potrebbero apprezzare un'aiuto e pagarvi.

La *Weenie Run*: disgustoso, eh? Ma anche VOI siete disgustosi, zozzi ciccioni sporchi di grasso!

i confratelli e, si spera, di divertirvi un po' nell'affrontarla.

Fra le prove troviamo l' impegnativa "Andatura Ridotta", che risulta probabilmente di più difficile esecuzione nel programma che nella realtà. So che la Harley, come qualunque altro bicilindrico di grossa cilindrata, tende ad impastarsi ai bassi regimi, ma qui si sfiora il ridicolo! L'orgoglio ferito mi ha spinto a cimentarmi nella gara di accelerazione, che è molto più divertente e consiste nel far salire i giri al punto giusto prima di staccare la frizione. Il gioco vi permette di ingranare la prima praticamente a qualunque velocità di rotazione del motore, portandovi ad una gara ruota a ruota e chiome sciolte con i vostri confratelli.

Le altre prove sono costituite dalla gara in salita (su per la collina con le marce basse, avendo cura di evitare gli oggetti lanciati dai vostri "amici"), dal *Poker Run* (si tratta di afferrare delle carte dalle mani dei presenti per mettere insieme una mano buona, possibilmente evitando di schiacciare chi ve le porge), e dal *Weenie Run* nel corso del quale una ragazza sicuramente non vegetariana afferra dei wurstel appesi a delle corde tese sopra la strada mentre voi ci sfrecciate sotto. Infine potete andare a far casino, cosa che si rivela di maggior interesse per la carica che dà al vostro livello di energia che per le musiche di Bob Seger.

La Mindscape ha cercato davvero di racchiudere un sacco di cose in Harley Davidson. Non è certo la mancanza di attrattive lungo la strada per Sturgis che si fa sentire, ma come spesso accade nella maggior parte dei giochi che cercano di stordirvi con una gran varietà di situazioni, nessuno dei singoli avvenimenti riesce ad impressionare di per sé. Gli elementi di strategia (l'acquisto di nuovi motori e l'aumento di carisma fra i confratelli) non sono sufficientemente sviluppati per compensare la mancanza di azione, e le sequenze arcade sono troppo goffe e lente in rapporto agli standard odierni. Analogamente alla vera Harley Davidson, il programma si presenta molto bene, ma una volta che l'avrete provato la maggior parte di voi comincerà a desiderare una di quelle fantastiche console giapponesi.

http://speccy.altervista.org/

SOCCER SUPERLEAGUE

Il calcio può essere solo un'IMPRESSIONS

È dai tempi della prima, fortunata uscita di *Football Manager* che le software-house di ogni ordine e grado si arrabattano per superare o quantomeno eguagliare il successo ottenuto da quella pionieristica ma straordinaria simulazione di calcio gestito e non giocato. Perché tanto successo per un programma così poco spettacolare?

Gli ingredienti erano semplici ma convincenti: la possibilità di allenare una squadra di calcio, impostare la formazione e vedere sul campo i risultati delle tattiche predisposte in una rappresentazione rozza ma efficace della partita. *Football Manager* era ed è la precisa incarnazione di ogni frequentatore di Bar Sport. I tentativi di imitazione, da allora, sono stati più di quelli de La Settimana Enigmistica ma i risultati hanno lasciato spesso a desiderare. Lo stesso *Football Manager II* non aveva dato lustro al suo predecessore: la rappresentazione della partita era splendida, ma l'interfaccia utente era disastrosa ed il meccanismo di gioco alquanto semplicistico. Alla categoria di giochi di cui stiamo amabilmente discorrendo appartiene anche *Soccer Superleague* che ha gli stessi ingredienti di *Football Manager II* ma, per contrappasso, i difetti opposti. Il gioco copre ogni possibile aspetto del management calcistico, dalla "tratta" dei giocatori - anche durante il campionato, come in Inghilterra - alla gestione finanziaria della società per finire con la gestione vera e propria della squadra e della sua formazione. Non manca naturalmente la partita giocata e un contesto di campionati e coppe su cui accanirsi. In una serie di menù articolati come un vero schedario possono essere impostate tutte le opzioni operative del gioco, dettagliate e particolareggiate fino a ricomprendere metodi di allenamento e tattiche di gioco. Scelta la formazione e sbrigate non semplici formalità di compravendita dei giocatori si passa all'impostazione della partita e dello schieramento da mandare in campo.

La partita sta per iniziare: tra poco ne vedrete delle belle...

Della partita potete avere solo il risultato finale (un po' poco) oppure giocarvela direttamente sul campo, e qui incominciano i dolori. La partita è rappresentata nella metà superiore dello schermo con vista laterale dell'intero campo da gioco. Il vostro intervento nel contesto dell'azione è fondamentale. Manuale in una mano e mouse nell'altra, dovete selezionare, dal tabellone che riporta la formazione nella parte inferiore del video, il giocatore che dovrà intervenire sulla palla, decidere la potenza del tiro, portare l'indicatore del mouse sulla zona del campo in cui volete dirigerlo, cliccare, aspettare e sperare. Sperare naturalmente che il vostro campione riesca a trovare la palla e a calciarla. Questo delizioso lavoretto va predisposto, in tempo reale e per l'intera partita, per ogni giocatore in campo, altrimenti le azioni corali ed il pressing vanno a farsi benedire. Naturalmente il computer, ben più scafato di voi, non sta certo a guardarvi mentre vi impappinate con il mouse. Alla fine, esausti e perplessi, convenite che un meccanismo di gioco così complicato per una simulazione di calcio è francamente un po' troppo. Unito il tutto ad una grafica elementare ed una dinamica da basic Spectrum 48k, abbiamo concluso che *Soccer Superleague* non fa per noi.

Eppure questo prodotto qualche estimatore può benissimo trovarlo, specie tra gli aficionados di questo genere di simulazioni. A questi prodi sono dedicate probabilmente tutte le minuzie di cui il gioco è rigoglioso, dalla possibilità di spiare

SOCCER MANAGER +

Il campionato italiano secondo la REFLEX

ECCO l'ennesima variazione sul tema di *Football Manager*, ma questa volta però è tutta in italiano è pronta per il mercato italiano. Il protagonista è sempre l'allenatore/manager di una squadra di calcio italiana scelta tra le 36 di serie A e B incluse nel programma. I giocatori sono presi tra quelli italiani e stranieri militanti nel nostro campionato. Una volta scelta la squadra si ha un contratto garantito di quattro stagioni che è interrotto in caso di retrocessione della squadra o di bilancio in rosso della società. La squadra inizia dalla serie B con una "rosa" di 20 giocatori, ciascuno con una valutazione personale per ciascun ruolo: portiere, difensore e attaccante. In base a questi dati e all'energia si decide quale squadra schierare (11 giocatori più 2 riserve). In omaggio al calcio totale di moderna concezione praticamente non esistono ruoli fissi. Infatti i giocatori possono essere schierati in qualsiasi ruolo, l'importante è portare in campo una squadra con 10 giocatori più un portiere ed eventualmente due riserve. Per assegnare un ruolo al giocatore è sufficiente muovere il cursore con il mouse e posizionarlo sul ruolo desiderato.

La partita sta per finire: tra poco saprete se siete un buon allenatore.

Le opzioni per gestire la stagione sono quelle per la compra/vendita dei giocatori, per la modifica del prezzo del biglietto e l'opzione "Rozzi" che consisste nel portare in ritiro la squadra. Il gioco è interamente guidato dal mouse e le partite possono essere viste in tre modi: in stile *Football Manager* con una visualizzazione delle azioni, in stile *FA Cup* con il tabellone che aggiorna man mano il risultato oppure passare direttamente al risultato finale in stile 90º

VERSIONE AMIGA

Il gioco nel suo complesso è abbastanza ripetitivo anche se la grafica è divertente e rimanere sulla panchina per quattro anni e abbastanza impegnativo. La versione italiana è resa bene con molti calciatori e gli stemmi delle varie squadre.

GRAFICA 5 — FATTORE QI 8
AUDIO N/C — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 690

VERSIONE AMIGA

Troppo complessa la parte gestionale, troppo astrusa la partita giocata. Un po' meno cervello e un po' più di azione avrebbero fatto la differenza. Così com'è è un programma per pochi intimi.

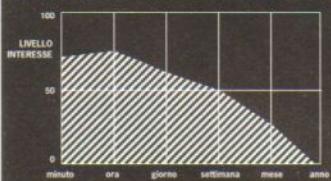
GRAFICA 4	FATTORE QI 8
AUDIO N/D	FATTORE GIOCO 6

K-VOTO 505

la squadra avversaria a quella che vi permette di esaminare il giocatore in tutti i suoi aspetti psicofisici, fatta eccezione per quelli sessuali. Costoro si divertiranno ed avranno forse il tempo di abituarsi ai complicati meccanismi del programma, ma forse decideranno di non giocare mai la partita sul campo, con buona pace dei loro nervi.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L28000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un programma troppo complesso anche per Scoglio.

minuto. La partita è divisa in due tempi e al termine c'è una schermata con il rapporto dei cartellini gialli e delle eventuali espulsioni. Dopo quattro cartellini gialli un giocatore viene squalificato. Prima di ogni partita si deve anche impostare il fattore "Trap" che consiste nel determinare il grado di cattiveria della squadra. Più la squadra è cattiva maggiori saranno i risultati e i cartellini gialli. Tra ingaggi e cessioni, squalifiche, infortuni si arriva al termine della stagione che prevede anche le partite di Coppa Italia.

Soccer Manager Plus non porta niente di nuovo al filone inaugurato da Football Manager anche se sfrutta meglio le caratteristiche grafiche dei 16-bit e l'utilizzo del mouse. Per il resto è semplice ed immediato con tanti calciatori del campionato italiano.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L18000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'ideale per i fan di tutte le curve.

SNOOPY

THE EDGE riporta il bracchetto più famoso del mondo sui nostri monitor

CHI è il personaggio dei fumetti più famoso, carino e simpatico del pianeta? (Domanda inutile visto che il titolo dà già la risposta, quindi passiamo a vedere la storia, NdR)

Sembra che Linus abbia perso la coperta alla quale è morbosamente attaccato da quarant'anni a questa parte, e sia caduto nella disperazione più nera. Snoopy decide di aiutarlo a ritrovare il feticcio lanuginoso, partendo così per un'avventura che si svolgerà in tutto il quartiere.

Il gioco si presenta come un'avventura dinamica multischermo, in cui gli scenari riproducono fedelmente i disegni di Schultz, riprendendo persino le animazioni rese famose dai film a cartoni presentati puntualmente in TV ogni 25 dicembre. I comandi vengono impartiti via joystick, rendendo inutile la tastiera anche per quanto riguarda la manipolazione degli oggetti, che Snoopy può trasportare solo singolarmente: premendo il pulsante ogni oggetto viene usato al meglio, mentre muovendo in basso il joystick raccogliamo e lasciamo i vari elementi.

Il programma, coloratissimo, si rivolge senza dubbio ai più piccoli: L'azione mantiene sempre un ritmo molto lento, e grazie alla grafica di dimensioni veramente gigantesche gli oggetti utilizzabili e gli enigmi saltano subito all'occhio. La maggior parte del gioco viene passata camminando pacatamente da uno schermo all'altro alla ricerca di nuovi oggetti per risolvere i problemi che impediscono di avvicinarsi alla coperta.

Nel corso della partita fanno la loro comparsa tutti i personaggi resi famosi dai fumetti, perfettamente ridisegnati e con tutte le loro buffe caratteristiche originali: spesso il nostro Snoopy dovrà cercare di ottenere la loro collaborazione per compiere azioni particolari, ed uno dei primi problemi sta proprio nel convincere il rassegnato Charlie Brown ad imbucare una importantissima lettera.

Stranamente mancante di un benché minimo accompagnamento musicale od effetto sonoro, *Snoopy* ha tempi lunghi ed un ritmo rilassato. Senza dubbio è la migliore versione computerizzata dei "Peanuts" prodotta sino ad oggi. A migliorare la longevità di questo programma, d'altro canto, troviamo la caratteristica di una certa varietà, giustificata dal fatto che la coperta di Linus cambia di posizione da una partita all'altra.

Piacerà sicuramente ai bambini di tutte le età, mentre per un giocatore "adulto" (si fa per dire, NdR), il gioco ha poco da offrire e da questa considerazione discende il voto apparentemente basso.

Purtroppo - qui in redazione - non avevamo bambini sottomano a cui far giocare *Snoopy*.

VERSIONE AMIGA

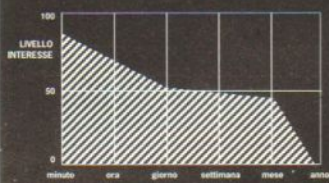
Non è certo questo il tipo di giochi in cui si può sfruttare più o meno bene le capacità di una macchina. La grafica veramente perfetta (stilisticamente parlando) viene guastata dalla mancanza di sonoro, ma tutto sommato qualcuno - in particolar modo i giocatori più giovani - potrebbe trovare *Snoopy* un piacevole passatempo.

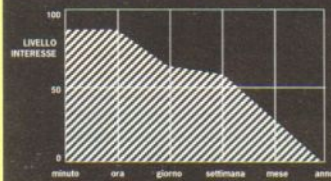
GRAFICA 9	FATTORE QI 7
AUDIO N/A	FATTORE GIOCO 7

K-VOTO 650

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L38000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un gioco vietato ai maggiori.

Provate ad indovinare cosa vuole Snoopy dal suo amato padroncino

Come potete vedere la grafica di *Interdictor* difficilmente può essere definita realistica, tuttavia è piuttosto veloce.

INTERDICTOR

La CLARES proietta l'Archimedes in cielo, ma il livello di interesse rimane basso.

I SIMULATORI di volo sono sempre stati fra i programmi di intrattenimento su computer più popolari e l'Archimedes si è infine adeguato con l'arrivo di *Interdictor*.

Alla guida di un jet ad alte prestazioni, il vostro compito è quello di volare attraverso una valle nemica, distruggere le postazioni di artiglieria, catturare aeroporti ed in genere causare quanti più danni possibili agli avversari.

Si parte dalla propria base con una vasta scelta di armamenti. Il cannoncino a fuoco rapido serve a colpire i nidi d'artiglieria mentre i più potenti missili permettono di far saltare in aria qualsiasi installazione nemica, dalle imbarcazioni ai ponti. I missili a ricerca calorica risultano la soluzione migliore quando si è costretti al combattimento aria-aria.

Oltre all'armamento, il jet è dotato di tutti gli strumenti che vi aspettereste di trovare a bordo. Un radar ed una mappa vi permettono di individuare i velivoli nemici prima che questi individuino voi (si spera!), mentre vari indicatori vi informano circa la vostra velocità e quota. Un display di pronta lettura (permanentemente sovrapposto alla vista frontale) mostra l'accelerazione verticale facendo uso di una scala a barre. Queste sono numerate di 9 in 9 e si muovono su e giù a seconda della vostra altitudine ed inclinazione.

Il controllo dell'aereo è ottenuto tramite il mouse o facendo uso di un joystick opzionale. La scelta della sensibilità dei comandi può variare da scarsa a "leggera come una piuma". Una regolazione media vi offre il compromesso migliore, sebbene sia utile passare al modo più sensibile quando è richiesta maggiore precisione, come ad esempio nel volo radente sotto i ponti. Uno strumento denominato "*Autostab*" si comporta come le ruotine laterali in una bicicletta, mantenedovi a livello quando la situazione tende a sfuggire di mano. Molto utile!

Ma ora basta con la teoria. Come ci si comporta in volo? Si dà potenza ai motori, via i freni e si parte. Tirando indietro leggermente il mouse il muso si solleva ed il jet decolla verso i cieli azzurri.

Uno dei maggiori punti di forza pubblicizzati di *Interdictor* è l'attenzione per i dettagli, anche se difficilmente le scialbe forme a piramide ed i rettangoli che appaiono di tanto in tanto si possono definire un paesaggio realistico. Tra le cose migliori nella grafica statica troviamo i ponti. Lo sfondo può risultare occasionalmente un po' confuso: ad un certo momento la vista dal finestrino destro mostrava due montagne, con la più lontana tracciata al di sopra della più vicina!

La rappresentazione del nemico (aerei, blindati ed imbarcazioni) risulta dal punto di vista grafico di gran lunga come la cosa migliore del gioco, benché raramente vi capiterà di avvicinarvi a sufficienza per dare un'occhiata da vicino. Forse se si fosse fatto un maggior sforzo nella definizione del paesaggio l'etichetta di "realismo" sarebbe stata giustificata. A prima vista, si potrebbe dire che stiate sorvolando il Brasile, con tutti gli alberi tagliati.

Volare con il jet è abbastanza facile e non vi ci vorrà molto per padroneggiare virate, *looping* e altre figure acrobatiche. Non posso però fare a meno di pensare che sia tutto un po' troppo semplice. Lanciarsi lungo la pista e partire in una cabrata verticale? Non penso. Non si fa accenno all'Harrier nelle istruzioni, ma in fondo chi sono io per muovere obiezioni? Precipitare è tuttavia molto realistico: colpite il suolo e siete morti.

Fortunatamente un gioco non è composto unicamente dalla grafica. Questo infatti non è un film muto, ed il sonoro fa la sua comparsa non appena possibile. Tutti gli effetti sonori risultano eccellenti, sia che si tratti del rombo dei motori mentre vi state sollevando dalla pista o delle sorde esplosioni dei ponti colpiti dai vostri missili. Passati attraverso un buon amplificatore potreste quasi credere di trovarvi là (sull'aereo, non sul ponte!). Tirando le somme, si può dire che ciò che avrebbe potuto essere un gioco eccellente è mutilato da alcune trascuratezze ed anche da una certa mancanza di cose interessanti da fare. Il programma gira velocemente, benché ciò sia dovuto principalmente al fatto che giri su di un Archimedes e che, in ogni caso, non vi sia molta azione. Sfortunatamente *Interdictor* non può reggere il confronto con gli ultimi simulatori per 16-bit (come *Bomber*, per esempio), il che è una vergogna. L'Archimedes è capace di molto di più e spero che la Clares si renda conto di questo. Data la sua potenza, l'Arc potrebbe e dovrebbe surclassare ogni 16-bit in circolazione. *Interdictor* risulta giocabile e divertente per un po' di ore. Una volta che avete distrutto i ponti e sarete riusciti a far atterrare il jet un po' di volte, non rimane molto a stimolare il vostro interesse. Speriamo che il primo simulatore di volo per l'Arc non sia anche l'ultimo!

PIANO DELLE USCITE

ARCHIE	prezzo nc	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ARCHIMEDES

È velocissimo, ma le potenzialità della macchina avrebbero potuto essere sfruttate nella definizione di uno scenario più complesso piuttosto che in un semplice sfoggio di velocità. Vi è tuttavia un buon sonoro.

GRAFICA	7	FATTORE QI	3
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 650

CURVA INTERESSE PREVISTO

Vi dovrebbero occorrere tre settimane per padroneggiarlo completamente, dopodiché l'interesse cade a zero.

BAD COMPANY

Una banda di duri della LOGOTRON

LA LOGOTRON vi presenta otto micidiali alieni. Sono gli alieni più forti, più temerari, e più combattivi che si siano mai visti fino a questo momento (dopo la redazione di mutanti di K! NdR). L'azione si svolge nello spazio, dove il "Commander" affida a queste nuove reclute l'opportunità di dimostrare il loro valore - effettuando una missione volta a eliminare forme di vita ostili su quattro diversi pianeti.

Selezionate il vostro guerriero da una sorta di schedario fotografico in stile *Speedball*, che vi mostra la foto e vi fornisce una breve biografia di ciascun alieno. La scelta di solito cade su Athena de Santez - che ha poca forza e resistenza, ma è molto agile e perciò estremamente abile ad evitare i colpi. Se Athena non vi piace, potete optare per Lance 'Flash' Gordon, Leroy 'Occhiali' Henriksen, Stefan 'Ironside' Hunter, Met Steinberg, Chronos Warchild, Sandi Kalishnov, o Bruce 'Maniaco' North.

Sostanzialmente, però, la vostra scelta è del tutto accademica, poiché una volta aperto il fuoco contro la singolare serie di alieni che popolano i quattro mondi di *Bad Company*, il successo dipenderà esclusivamente dai vostri riflessi. Nessun elemento strategico infatti contraddistingue gli otto guerrieri, ad eccezione del fatto che alcuni di loro non sono in grado di trasportare le armi più pesanti. Ma anche questo non ha molta importanza, perché qualsiasi arma può essere potenziata raccogliendo i bonus.

Otto tizi poco raccomandabili fra i quali scegliere il vostro guerriero.

Sebbene abbia poca rilevanza ai fini del gioco, la selezione dei guerrieri contribuisce, insieme allo scorrimento 3D del terreno che si muove sia avanti che indietro e che presenta una superficie strutturata in modo molto singolare, a rendere *Bad Company* un gioco ricco d'atmosfera.

Gli alieni si nascondono dietro i muri.

A prima vista, *Bad Company* assomiglia molto a *Space Harrier*, ma in realtà c'è un'elemento che lo differenzia da quest'ultimo: qui i vostri guerrieri stanno coi piedi per terra. I quattro livelli di *Bad Company* vi offrono una varietà di sfide, terreni, e alieni diversi. Ciascun livello può essere selezionato direttamente all'inizio del gioco e non c'è bisogno di completarlo per accedere a quello successivo. Quando tornate all'inizio del gioco, la scelta del livello è vostra e se vi sentiti pronti ad affrontarne uno più difficile, basta che lo selezionate. I quattro livelli presentano alcuni alieni davvero impressionanti - come gli occhi sporgenti, le meduse, e i funghi velenosi. Raccogliere i bonus e uccidere è divertente, soprattutto nel quarto livello dove siete bene armati ed affrontate gli alieni più grossi. Questi sono i più difficili da eliminare e se riuscirete a colpirli e ad evitare i loro laser abbastanza a lungo da fermarli, vi sentirete estremamente appagati. L'azione del gioco si svolge in una finestra posta al centro dello schermo. Sui lati, due display vi mostrano l'aggiornamento delle armi a vostra disposizione. Queste possono essere scambiate fra di loro per provarne le rispettive capacità su vari bersagli, schiacciando la barra spaziatrice.

Altre armi vengono lasciate cadere dalla vostra nave di comando, dalla quale, tra l'altro, nella fantastica sequenza introduttiva del gioco, eravate scesi trasportati da un raggio trattore. Man mano che la potenza di fuoco del nemico intacca i vostri scudi, la vostra energia diminuisce. Per rigenerare le vostre armi e i vostri scudi, potrete tuttavia recarvi in una delle docce elettriche che vengono lanciate dalla vostra nave di comando a opportuni intervalli.

L'unico problema di *Bad Company* è che il gioco non ha abbastanza consistenza, è basato troppo sugli effetti grafici e sonori per risultare impegnativo. In *Space Harrier*, perlomeno, c'erano i draghi di fine livello e il conseguente stimolo a completare i livelli progressivamente. In *Bad Company*, invece, non ci sono né un obiettivo primario, né una serie di obiettivi secondari tali da renderlo interessante più di tanto e, nonostante l'ottima qualità grafica e tutto il resto, uccidere semplicemente degli alieni è un divertimento che vi stuferà subito.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ST

Ottima dal punto di vista tecnico. La grafica e l'animazione di Steve Bak risultano colorate, veloci, e fantasiose - a partire dalla caratterizzazione dei guerrieri, per finire ai minimi dettagli degli alieni. Anche gli effetti e la colonna sonora firmati da David Whittaker sono eccezionali: un programma curato nei minimi particolari avrebbe però meritato una struttura di gioco più adeguata.

GRAFICA	8	FATTORE QI	6
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 620

CURVA INTERESSE PREVISTO

Grafica e sonoro sono ottimi, ma manca di quello spessore che ve lo farà rigiocare.

http://speccy.altervista.org/

CONFLICT

Una simulazione politica medio-orientale della VIRGIN MASTERTRONIC

SE glasnost e perestroika vi avevano persuaso a credere che la pace nel mondo potesse diventare un'obiettivo comune a tutta l'umanità, la condanna a morte contro Salman Rushdie pronunciata dall'Ayatollah Khomeini vi avrà senz'altro riportato con i piedi per terra, ricordandovi che fra le nazioni permangono profonde divergenze d'opinione. La possibilità di rendere leggermente più stabile l'intricata situazione politica mondiale vi viene comunque offerta da questo *Conflict*.

L'azione si svolge nell'anno 1997. Nei panni del nuovo primo ministro israeliano, il vostro obiettivo primario è di provocare la destabilizzazione degli stati confinanti - Egitto, Giordania, Siria, e Libano - senza che tutto ciò intacchi la stabilità politica e l'indipendenza della vostra nazione

Ogni turno di gioco equivale ad un mese ed è suddiviso in tre fasi. La prima fase consiste nel passare in rassegna le notizie più importanti del mese. Questo vi consente di tenervi aggiornati sulla situazione e fornisce alcune indicazioni, per capire sotto quale luce le vostre attività vengono viste dal resto del mondo. A questo punto, vi viene data anche la possibilità di salvare il gioco.

Nella seconda fase vi occupate di affari diplomatici e di spionaggio. Questo spesso equivale ad appianare pubblicamente le controversie con uno stato, mentre contemporaneamente ne minate la stabilità politica dall'interno, appoggiando un gruppo di rivoltosi.

La terza fase è la parte più cruciale del gioco. Qui, dovete acquistare armi, rivedere il vostro programma nucleare e risolvere tutte le controversie

esistenti con gli stati confinanti.

Conflict si gioca per mezzo di una serie di menu. I menu dipendono dai rapporti che ricevete dalle autorità competenti in ogni fase del gioco e le opzioni contenutevi variano a seconda degli sviluppi della situazione. Dato che *Conflict* non si gioca in tempo reale, potete comunque riflettere a lungo prima di decidere quale azione intraprendere.

Graficamente, *Conflict* non è proprio nulla di speciale e, a prima vista, la struttura di gioco sembra limitata.

Per di più, i giochi di questo tipo sono ormai in circolazione da anni (vi ricordate *Dictator*?). Ma la longevità, forse, dimostra che questo genere di gioco piace, e *Conflict* è più interessante ed accessibile dei suoi predecessori, perché presenta una situazione che potrebbe verificarsi anche nella realtà. Non è certamente un purosangue, ma per 15000 lire non lo batte nessuno. Se tutti i giochi della nuova serie economica della Virgin, chiamata 16-Blitz, saranno così, potremo fare davvero degli ottimi investimenti.

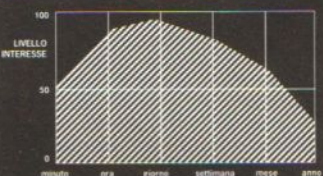
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L15000d	in preparazione
AMIGA	L15000d	in preparazione
IBM PC	L15000d	USCITO

VERSIONE PC

In CGA dovrete accontentarvi... beh... del bianco e nero. In EGA, invece, c'è un po' di colore sulle mappe. Ma a dire il vero, le due versioni sono praticamente identiche. Se avete un mouse collegato al computer, potete utilizzarlo per selezionare le opzioni, ma anche con i tasti si fa abbastanza presto. *Conflict* non sarà il gioco più entusiasmante dell'anno, ma è avvincente e per quello che costa è un acquisto davvero centrato.

GRAFICA 4 — FATTORE QI 7
AUDIO N/A — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 850

CURVA INTERESSE PREVISTO

LIVELLO INTERESSE: 100, 50, 0 — minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno — PC

Un gioco che vi divertirà per un po' di settimane.

http://speccy.altervista.org/

BLITZ a 16-BIT!

Ecco i primi sei titoli della nuova linea 16-Blitz della Virgin Mastertronic. A 15.000 lire l'uno, aprono l'era dei budget a 16-bit!

ENTERPRISE (PC)

Un vecchio successo della Melbourne House (ve la ricordate?) nel quale siete un pilota/mercante spaziale. Il vostro scopo è quello di fare abbastanza soldi così da ritirarvi in bellezza sul pianeta Paradiso. Per far ciò dovete raccogliere minerali e poi venderli agli abitanti degli innumerevoli pianeti dell'universo conosciuto. Oltre a fare fortuna, dovete assicurare la vostra astronave e il suo carico, comprare cibo e carburante

e fare occasionali riparazioni. Una volta che avete fatto la mano con i salti nell'iperspazio e l'atterraggio sui pianeti, potete cominciare a conversare con gli alieni. A questo punto il gioco comincia ad avere una curiosa somiglianza con un "antico" programma di nome *Eliza*. Si trattava di un interessante lavoro di programmazione che estraeva le parti del discorso e le esaminava in modo tale da essere in grado di dare risposte apparentemente intelligenti.

Enterprise è essenzialmente un *Elite* dei poveri. Ha alcuni tocchi ben fatti ma non scommetterei sulla sua longevità.

K-VOTO: 500

WORLD DARTS (PC)

Se gli date la possibilità, i programmatori annoiati sono disposti a passare il loro tempo davanti alla loro macchina preferita cercando di simulare qualunque cosa. In questo caso l'ultima vittima è il gioco delle freccette. In questa implementazione una mano che regge una freccetta si muove in modo piuttosto incerto ma con sempre maggiore rapidità per lo schermo. Usando i tasti cursore potete cambiarne la direzione di tiro ma non potete fermarla. Una volta che è posizionata più o meno dove la vorreste, date un colpetto alla barra dello spazio e la freccetta parte verso il bersaglio.

Ci vuole un po' per imparare a controllare il tiro, ma una volta che ci si fa la mano ci si diverte.

K-VOTO: 675

SPEEDBOAT ASSASSINS (Amiga)

A prima vista assomiglia al vecchio coin-op *Road Blasters*, solo che al posto dell'asfalto c'è l'acqua. Il vostro obiettivo è di liberare quattro importanti porti caduti nelle mani del nemico. Per raggiungere l'obiettivo bisogna superare tre livelli.

Nel primo venite scaricati da un elicottero e dovete guidare il vostro motoscafo disarmato nel porto, passando attraverso un percorso obbligato costituito da mine di superficie. Andando piano si riesce a passare facilmente, ma in questo modo perderete un grosso bonus.

Ora è la volta della parte più gustosa del gioco, nella quale attraversate il porto a tutta velocità sparando alle mine e alle barche nemiche. Potete acquisire armi-extra agganciandovi all'elicottero (una manovra nient'affatto facile, soprattutto quando siete presi di mira!). Dovete distruggere quattro torri di comunicazione rosse per neutralizzare il porto.

Una volta superata questa prova, si passa al livello finale - far saltare l'equivalente acquatico di un'astronave madre aliena. Colpite l'ammiraglia venti o trenta volte e siete pronti per puntare al prossimo bersaglio. Quest'ultima prova è talmente difficile che ci vuole più fortuna che abilità.

Nel complesso, un gioco discretamente impegnativo, che però non giocherete a lungo.

K-VOTO: 650

CALIFORNIA PRO GOLF (PC)

TNegli anni passati ci sono stati diversi buoni giochi di golf per tutti i computer, *Leaderboard* e *Jack Nicklaus* per esempio, e sembrano essere diventati un passatempo diffuso tra gli appassionati di golf che non sopportano la pioggia. Se siete a corto di liquidi comunque, questa è una buona alternativa. Ci sono tutte le opzioni del caso: veduta bi e tridimensionale della buca, condizioni del vento, scelta delle mazze e la possibilità di controllare la potenza e l'effetto del tiro.

Nel complesso, e visto il prezzo, una ragionevole simulazione di golf. Vale la pena

provarlo se volete fare qualche buca senza uscire di casa.

K-VOTO: 700

KELLY X (ATARI ST)

Molto tempo fa, quando lo Spectrum era ancora il miglior computer in circolazione, l'Imagine produsse uno strano gioco monocromatico con grafica a fil di ferro nella quale si interpretava il ruolo di un netturbino spaziale spingendo oggetti 3D in un buco nero. In *Kelly X* dovete anche distruggere pezzi di immondizie spaziali fluttuanti, e a parte il fatto che gli oggetti a fil di ferro sono stati sostituiti da grafica a vettori solidi i

due giochi sono noiosamente simili (anzi il vecchio titolo Imagine era molto più giocabile). Vi basteranno cinque minuti per farvi decidere di premere il pulsante di reset.

K-VOTO: 390

ROAD WARS (ATARI ST)

Non riesco proprio a capire il ragionamento che sta dietro questa ristampa. Ha fatto cilecca quando uscii la prima volta a prezzo pieno e anche a prezzo economico non ne vale proprio la pena. Il gioco vi vede schizzare a tutta velocità per una strada curva sparando a vari nemici, sempre che riusciate a cavarvela con il bizzarro sistema di comando. Con 15.000 lire, portate una ragazza al cinema piuttosto!

K-VOTO: 300

IUR viene obbligato a giocare *Super Mario Bros 2* e si diverte.
Grazie alla console Sega imprestataci da un collaboratore prova prova anche l'ebrezza di *Wanted* e prepara una mega mappa per *Spy vs Spy*...

SUPER MARIO BROS 2

NINTENDO per NES,
L.79.000 cartuccia

Me tapino! Me sventurato!

Mi ha telefonato il capo (a dire il vero ho telefonato io, la gerarchia è sempre la gerarchia, ma non ditelo in giro) e mi ha detto: "Vieeeeni in redazione, che c'è un bel gioco per il NES per te...!"

Ed eccomi qua, ancora incredulo, con in mano la confezione di *Super Mario Bros 2*: non riesco a capacitarmi come sia possibile che "qualcuno" possa propormi di recensire questo genere di videogiochi, che personalmente definisco "platform game a scivolamento", per i quali ho una specie di incompatibilità a livello di comandi. La mia vendetta sarà terribile!

Per mettersi a distrugg... giocare un VG bisogna avere uno stimolo: amore e odio a volte possono ottenere il medesimo effetto.

Tutto sommato, più gioco con questo "tastierino" Nintendo e più lo trovo confortevole: Mario non scivola poi tanto ed è più controllabile proprio per il fatto che il pulsante direzionale è più immediato di un joystick.

Altro fatto che mi sta facendo diventare quasi simpatico questo *SMB2*: possiamo scegliere di impersonare uno dei quattro protagonisti della vicenda, ciascuno con diverse capacità in fatto di salto, corsa e raccolta oggetti, il che mi ricorda un coin-op che mi piaceva molto veder giocare, *Psychic 5*, nel quale i protagonisti "galleggiavano" in aria. In effetti, in questo caso solo due personaggi posseggono questa proprietà: il fratellone di Mario, cioè l'inossidabile Luigi, e la bellissima Princess. Quest'ultima può addirittura rimanere sospesa, ferma a mezz'aria, per circa un secondo e mezzo, ed è in grado di effettuare dei salti molto lunghi, che possono misurare quasi una schermata intera, se contemporaneamente teniamo premuto anche il pulsante B oltre a quello A (il primo serve per aumentare la velocità e il secondo per saltare).

Luigi possiede la medesima abilità in quanto a lunghezza di salto, ma è più agile perché muove in maniera velocissima le gambe, per cui spicca salti più lenti, che però raggiungono un'altezza vietata ai suoi compagni d'avventura.

Invece la virtù migliore di Toad, il quarto eroe di *SMB2*, è la velocità, da pistolero del Far West, nell'estrarre i vari oggetti dal terreno.

E Mario? Mario non è né carne, né pesce, nel senso che non eccelle in niente, dimostrando un'abilità media in tutte le situazioni.

In pratica, per giocare al meglio questo *SMB2* bisogna farsi prima un'idea (molto meglio: una mappa) di tutto il percorso per stabilire quale personaggio utilizzare in ciascuna Zona, visto che esiste la possibilità di scelta all'inizio di ognuna.

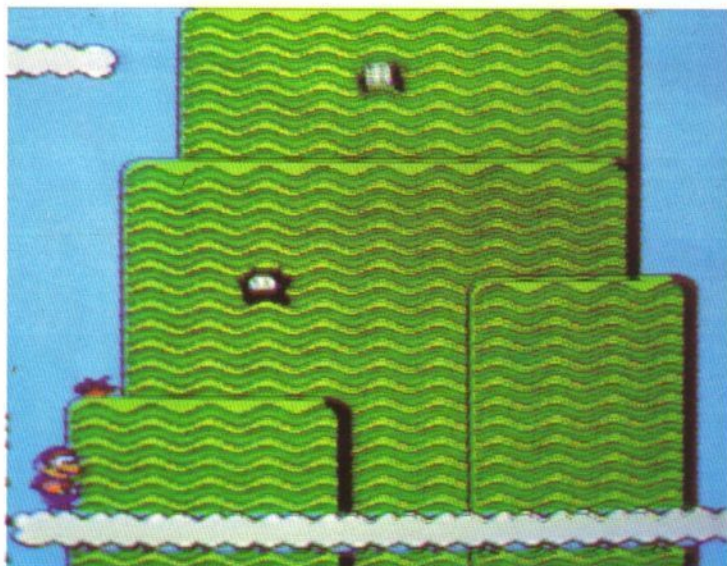
Tutta la vicenda ha il sapore di "un'avventura annunciata", nel senso che è quasi la materializzazione di un sogno di Mario: siamo nella terra di Subcon, alla quale si accede tramite una porta misteriosa posta in una grotta nascosta all'interno della montagna vicina alla casa di Mario, ove regna il malvagio Wart, una sorta di "re-rospo".

Subcon è suddivisa in 7 MONDI, ciascuno composto da 3 Zone, tranne l'ultimo, per cui il gioco termina con lo scontro finale contro Wart nella Zona 7-2, ma per arrivarci dobbiamo partire dall'inizio ed abbiamo solo due possibilità di continuare la partita dal punto in cui eravamo arrivati nella precedente, o meglio dalla prima zona del mondo che stavamo attraversando.

Per fortuna, alle 3 vite iniziali possiamo aggiungere quelle che si possono vincere raccogliendo i funghi "1 up" nascosti in posti fissi ed anche giocando con le slot machine, poste alla fine di ogni zona, sperperando le monete occultate nel Subspazio, al quale si accede attraverso le porte magiche, che compaiono lanciando la pozione magica.

Lo scopo del gioco è fondamentalmente esplorare, per trovare nuovi oggetti che ci permettano di proseguire il nostro cammino: in pratica gli avversari che dobbiamo necessariamente abbattere sono solo i guardiani di fine-zona che ci rilasciano il "pass" per la zona successiva soltanto dopo essere morti.

Devo ammettere che complessivamente *SMB2* è molto attraente, offrendo una certa varietà di situazioni di gioco e soprattutto la possibilità di sfruttare trucchi nascosti, fondamentale per rendere memorabile un videogioco, ma ha un piccolo difetto (almeno per il sottoscritto): non esiste il punteggio!

Concetto nuovo, quindi, che unito al fatto di non avere nessuna limitazione nel nostro girovagare, né di tempo, né di scorrimento forzato dello schermo, è esattamente il contrario di ciò che si trova generalmente in un coin-op: a voi le conclusioni...

Sempre con la testa fra le nuvole, vero Mario?

WANTED

La SEGA vi vuole vivi o morti...

WANTED è uno spara-spara e colpisci ambientato nel selvaggio west e prodotto per il Master System.

Impugnate il vostro fidato Light Phaser, togliete sei colpi dalla cartucciera, agganciate l'arma alla cintura, balzate sulla vostra poltrona e preparatevi a una sana sparatoria contro i malvagi pistoleri di Tombstone City.

I membri della banda sbucano da dietro barili ed appaiono alle finestre degli edifici, sparando qualche rapido colpo e quindi rituffandosi al riparo. Dovete saper estrarre la vostra arma davvero in fretta per stenderli. Altri cowboy sono più infidi, e vi puntano contro all'improvviso la loro arma mentre fingono di passeggiare tranquilli lungo il marciapiede.

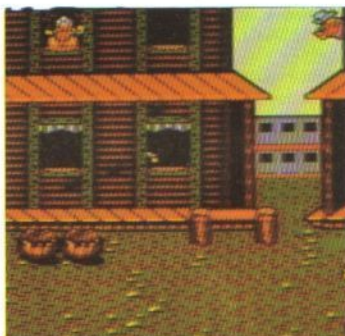
Il vostro Light Phaser ha munizioni illimitate, ma l'indicatore di energia purtroppo no e declina inesorabilmente verso lo zero se vi imbottiscono con troppo piombo. La grafica è graziosa e colorata ed il sonoro rende bene l'atmosfera dell'aria satura di piombo, con i proiettili che "zingano" di qua e di là nella migliore tradizione dei film western. Alla fine del primo livello se sopravvivete allo scontro con i membri della banda siete chiamati al confronto finale con il capo della stessa.

Gli altri livelli offrono la possibilità di allenarsi e fare qualche punto sparando a bottiglie, bicchieri e secchi che scorrono su un nastro trasportatore. Quindi l'azione si sposta in un deserto "che più deserto non si può" con cactus giganti ed alti picchi montani all'orizzonte, mentre la sparatoria questa volta si svolge tra avversari a cavallo.

Una divertente escursione nel selvaggio west, ma non un classico. Imperdibile per tutti i possessori del Light Phaser.

K-VOTO 635

SEGA	L70000 cartuccia	USCITO

Wanted - mostra quello che sai fare, proprietario di Light Phaser!

Sparate ai barili per scoprire le bombe nascoste. Queste sono Smart Bomb anti-cowboy.

IN ARRIVO PER CONSOLE

Le gare di corsa su console sulla linea di partenza.

I proprietari di console possono sentirsi un po' trascurati vista la varietà di giochi di corse per home computer che ha invaso gli scaffali tra la fine dell'89 e l'inizio del '90. Il consiglio di K è di non abbattersi, in quanto una fiumana di giochi sullo stesso argomento proveniente dal Giappone sta per dilagare, o ha già iniziato a farlo, anche qui da noi. Tra i titoli potete trovare *Out Run* per il PC Engine, *Turbo Out Run* per il Mega Drive e *Power Drift* per il Sega Master System.

Le corse della Nintendo mancano di vero spessore, come frequentemente accade con i giochi Nintendo, ma anche questo dovrebbe vedere presto dei miglioramenti. Ci sono pile di ottimi giochi nel catalogo Nintendo, fra i quali *Road Blasters*, *Chase HQ*, *Super Sprint* e *Super Trux*. Come al solito, purtroppo, è probabile che in Italia arrivino tra un bel po'.

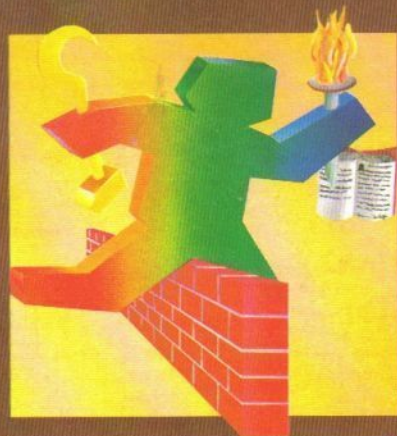
Turbo Out Run - presto su tutti i Sega Mega Drive

Power Drift - presto il Sega.

East vs. West
BERLIN 1948

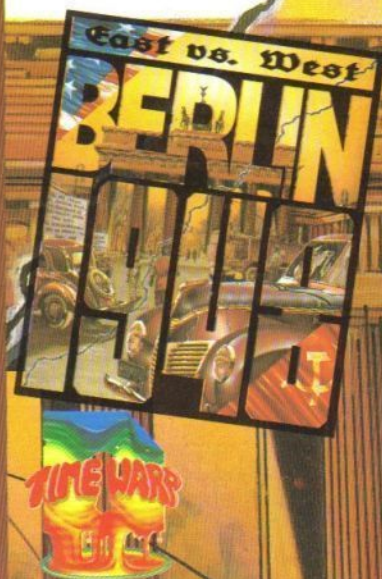
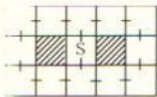
Disks & Soundtrack

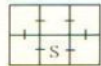
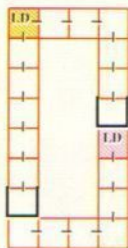
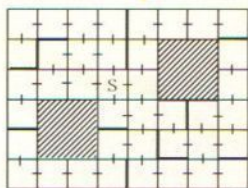
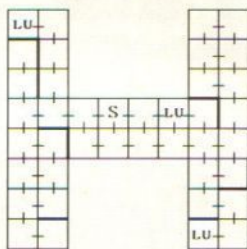
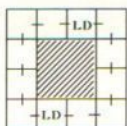
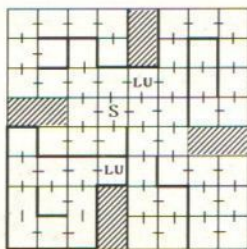
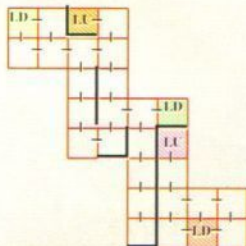
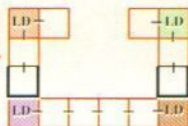
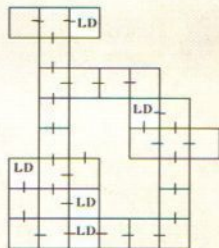
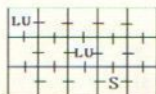
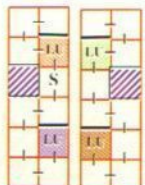
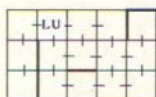
Der Stadtplan

Fällt Stalin die Atombombe in die Hände ?

Un entusiasmante gioco nel quale potete vestire i panni di un agente segreto.
Investigate ed interrogate i personaggi sospetti che incontrate, tutto è lecito purche portiate a termine la vostra missione.

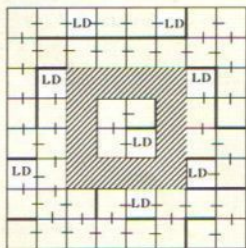
Presto disponibile per tutti i 16-bit!!

Eine komplette Wochenschau informiert Sie

http://speccy.altervista.org/

lur si è dedicato allo studio di un gioco della Sega e ha preparato le mappe dal primo al nono livello per Spy vs.Spy

round 1

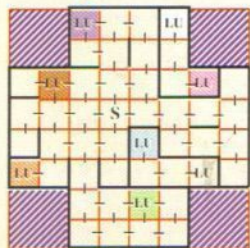
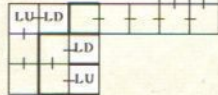
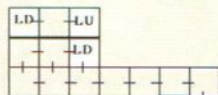
round 2

round 3

round 4

round 5

round 6

round 7

round 8

round 9

LEGENDA

LU	Scala verso l'alto
LD	Scala verso il basso
—	Porta di passaggio
S	Partenza

CONSOLE CORNER

http://speccy.altervista.org/

NUOVE VERSIONI

QUESTO MESE K PRESENTA LE NUOVE VERSIONI PER I COMPUTER SERIOSI

PC

POPULOUS

Electronic Arts, L45000d
Versione Amiga recensita su K5: K-VOTO 963

THE PROMISED LANDS

Electronic Arts, L45000d
Versione Amiga recensita su K5: K-VOTO 963

Alla recente premiazione degli Indin, gli oscar dell'Industria, la Bullfrog ha ricevuto riconoscimenti per i migliori programmatori e per il miglior gioco originale del 1989. Dopo un simile successo, non poteva certo mancare all'appello la versione di *Populous* per PC!

Anche su questo computer, *Populous* non perde nulla del suo fascino anche se la mancanza della musica celestiale, in stile Brian Eno, sminuisce un po' l'atmosfera. Per interpretare al meglio il ruolo di Dio è consigliato l'uso del mouse anche se si può determinare il destino dei propri sudditi con joystick o tastiera. Come i lettori di K sapranno, il vostro compito è quello di contrastare il Male. Niente metafore o allegorie: come ogni essere supremo che si rispetti controllate i vostri sudditi dall'alto del regno dei cieli e fate di tutto - tipo livellare il terreno - per rendere felice e far prosperare il popolo. Per contrastare i sudditi dell'avversario potete, una volta che la vostra energia divina (o "manna") ha raggiunto un livello sufficiente, utilizzare gli interventi divini come terremoti, inondazioni e altre diavolerie del genere.

Anche in questa versione di *Populous* possono partecipare due giocatori mettendo in comunicazione altrettanti PC. Il programma può essere configurato a piacere per utilizzare al meglio i vari comandi, soprattutto se siete obbligati ad utilizzare solo la tastiera. La grafica nella versione EGA e VGA è ottima, mentre se avete una scheda CGA dovete aiutarvi con una tabella comparativa dei colori per decifrare personaggi e paesaggi..

Per *Popolous* versione PC sono già disponibili i nuovi mondi di *Promised Lands*.

K-VOTO:958

HARD DRIVIN'

Domark, L29000
Versione ST recensita su K13: K-VOTO 937

Non aspettatevi gli effetti sonori dell'Amiga, ma per la grafica siamo su ottimi livelli. Sul nostro Amstrad 2086 il gioco è lentissimo (basta vedere il cronometro per avere una conferma), di conseguenza tutto diventa troppo facile ed estenuante. Basandoci sulla nostra esperienza, immaginiamo che con altre configurazioni tutto sia più regolare. Questa versione per PC è allo stesso livello di quelle già recensite, con ottima grafica solida in 3D e una buona fluidità dei movimenti

K-VOTO 910

TV SPORTS FOOTBALL

Cinemaware, L59000d
Versione Amiga recensita su K4: K-VOTO 892

Esattamente a un anno di distanza dall'uscita di *TV Sports: Football* per Amiga, la Cinemaware presenta la versione per PC di quello che ancora oggi è il miglior gioco di football americano in circolazione.

Quel QB sembra quasi Joe Montana tanto è protetto dalla sua linea d'attacco

La struttura del gioco è identica a quella della versione Amiga, comprese le divertenti scenette animate prima, durante e dopo la partita. Ovviamente la grafica e il sonoro non sono allo stesso livello, ma questa non è una colpa che si possa attribuire alla Cinemaware.

Anche qui sono presenti tutte e 28 le squadre della NFL e quindi potete organizzare un campionato con altri 27 amici (sempre che li troviate, altrimenti il computer prenderà il comando delle squadre senza "head coach"). Potete giocare un campionato intero oppure soltanto partite amichevoli e ovviamente fare pratica sia nei calci piazzati che nelle azioni dalla linea di *scrimmage*. Se volete un consiglio d'amico, allenatevi prima di cominciare il campionato, sia con l'apposita opzione che facendo partite amichevoli (più divertente), altrimenti farete la fine del Titanic contro l'iceberg.

Ogni giocatore - o meglio i giocatori più importanti come il quarterback, i running back, i ricevitori - ha quattro attributi: velocità, forza, mani e agilità. Gli attributi, singoli e di reparto, di ciascuna squadra sono già stati assegnati dalla Cinemaware, ma volendo potete cambiarli creandovi una squadra adatta alla vostra filosofia di gioco.

La partita può essere giocata sia in versione strategica, dove scegliete le azioni da eseguire e poi è il computer che si occupa di eseguirle, oppure in versione arcade intervenendo col joystick per comandare i singoli giocatori. In questo secondo caso, come già nelle altre versioni a 16-bit, la cosa più difficile da imparare è l'esecuzione dei lanci. Sul PC sembra ancora più difficile: funziona esattamente come nella versione per Amiga, ma per una qualche ragione non ha la stessa fluidità. Forse era la mia mano a non essere sufficientemente "calda"...chissà? Ad ogni modo è essenziale che impariate a guidare i giocatori, quindi anche a lanciare, perché nella sola versione strategica il gioco perde un buon 40% della sua ottima giocabilità.

La velocità del gioco dipende dalla potenza del vostro computer: con un 8086 risulta un po' lento rispetto alla versione Amiga, ma rimane comunque giocabile. Gli altri non avranno alcun problema.

TV Sports: Football insomma si merita le stesse lodi delle versioni precedenti, con qualche punto in meno viste le inevitabili differenze grafiche e sonore.

K-VOTO 850

Pazzo, cosa fai? Non c'è mica Chiambretti che ti salva!

GHOSTBUSTERS II

Activision, L49000d
Versione Amiga e Atari ST recensita su K13: K-VOTO 451

Se state per voltare pagina perché vi ricordate le versioni per Amiga e ST di *Ghostbusters II*, beh aspettate un attimo perché, credeteci o meno, la versione per IBM è completamente diversa: no, non è un pesce d'aprile fuori stagione; è veramente tutto un altro gioco

Quelli dell'Activision hanno prodotto un gioco con la 'G' maiuscola; anche se non è la prima volta che accade una cosa del genere, c'è da rimanere di stucco: dalla presentazione alle varie schermate, la grafica è molto dettagliata e precisa, l'animazione è veloce e fluida (sempre che abbiate un compatibile a 8 MHz) e, soprattutto, il gioco segue abbastanza bene la trama del film.

Ma andiamo con ordine: iniziate in un tribunale (ma guarda che ingrati), dove dovete salvare un giudice piuttosto scettico dai fantasmi di due sue vittime, cercando allo stesso tempo di non essere colpiti più di tre volte dalle palle infuocate che gli ectoplasmi vi lanciano nel tentativo di bruciacchiarvi.

Dopo aver salvato il giudice, vi ritroverete nel vostro ufficio, dove trovate un computer, una Status board, un telefono, uno sfiatatoio di viscidume (che schifo, ndr), un CD e una porta. Il computer vi fa sapere il vostro stato finanziario e vi dà informazioni su quello che state selezionando.

Attraverso la porta, arriverete alla stazione sotterranea Van Horne, abbandonata dal 1870, dove abbonda la melma che serve per gli esperimenti di Egon. Infatti, avendo scoperto che gli ectoplasmi sono sensibili alla musica, siete costretti a sperimentare diverse melodie (ricordate il CD?) per rendere 'positivi' i vari fantasmi, ectoplasmi e spiritelli.

Quando invece riceverete una telefonata, vorrà dire che è giunto il momento di gridare 'Ghostbusters!' e di dare la caccia al fantasma di turno: la chiamata può arrivare dal Central Park, dai cantieri navali e da un centro commerciale; queste scene sono simili a quella del tribunale, ma molto più esilaranti: oltre a bruciacchiare gli ectoplasmi potrete divertirvi a distruggere gli elementi dello schermo, come toilette, docce (con relativa biondona), gatti, bidoni della spazzatura, ecc.; attenzione perché, anche se é divertente, dovrete pagare i danni (e affondare di nuovo il Titanic non é per niente economico).

La scrivania dei Ghostbusters

Se sarete colpiti più di tre volte, siete davvero nella m...elma: a questo punto la status board vi permetterà di sapere dove sono i quattro componenti del gruppo e, se qualcuno è stato portato al manicomio dopo un'uscita non troppo fortunata, emulerete Babbo Natale entrando dalle finestre dell'edificio con una corda e cercando di salvare il 'paziente': attenti ai pazzi veri, agli inservienti, e soprattutto a riacchiappare la corda quando uscite.

Quando (se, ndr) avrete raccolto abbastanza dollari, Egon potrà costruire il soffiatore di viscidume (vi lascio immaginare a che cosa serva). A questo punto selezionando questo apparecchio andrete a fare quattro passi sulla (o meglio, "con") la Statua della Libertà, per raggiungere il museo dove è custodito il dipinto 'animato' di Vigo e dove avverrà il vostro ultimo duello!

Il gioco è molto più indovinato della sua tragica versione vista su altri computer: é molto gratificante visivamente e pure il sonoro non é da buttar via. Prevale la parte arcade e, anche se colpire gli ectoplasmi, e compiere la maggior parte delle azioni non è affatto semplice, non risulta particolarmente difficile.

Unica caratteristica particolarmente negativa è la necessità di cambiare continuamente i dischi durante il gioco: se non avete un hard disk, potete usare *Ghostbusters II* per allenarvi al mestiere di disc jockey.

K-VOTO:790

XENON II

Imageworks, L49000 versione Amiga recensita su K 10
K-VOTO 937

Dopo essere diventato lo sparatutto con la S maiuscola per Amiga e ST, *Xenon II* si lancia alla conquista del mondo PC.

Ancora una volta, i Bitmap Brothers hanno fatto centro e se siete alla ricerca di uno sparatutto per passare il tempo durante l'orario di lavoro l'avete trovato.

Il gioco, come tutti gli spara-e-fuggi è semplice ed immediato: prima sparate a tutto quello che si muove e poi fate domande. Non starò ad annoiarvi con la "trama" del gioco, peraltro esile visto il genere, ma sono costretto a ripetere i peana sulla grafica già urlati a piena voce quando uscirono le versioni ST e Amiga. Nella versione VGA, quella da noi provata, non dico che sembra l'Amiga ma poco ci manca. Vedere per credere, avrebbe detto Guido Angeli (ma che fine ha fatto?).

Il gioco è composto da cinque livelli progressivamente difficili e già il primo vi farà capire che aria tira. *Xenon II* non è un gioco facile e questo discorso vale soprattutto per questa versione che gira su un computer non certamente molto diffuso tra gli "smanettoni".

All'inizio l'astronave non è molto fornita di armi, ma colpendo gli sciami d'alieni che vi attaccano senza sosta potrete raccogliere delle bollicine che non sono altro che contanti che vi verranno utili nel negozio di Crispino - a metà e alla fine di ciascun livello - per acquistare le armi più diverse: dall'autofuoco al Super Nashwan Power, dalle mine allo sparo laterale, ai cannoni laser.

Alla fine di ogni livello c'è un gigantesco guardiano: creature a volte disgustose che comunque riescono a strapparvi un commento di meraviglia per come sono disegnate e un'imprecazione per quanto sono difficili da distruggere.

Purtroppo manca la colonna sonora campionata di Bomb the Bass che tanto scalpore aveva fatto nella versione per Amiga, ma non si può volere tutto. Il sonoro del PC è quello che è e dovete accontentarvi: comunque, parola mia, non avrete tempo per accorgervi della sua mancanza!

K-VOTO: 900

http://speccy.altervista.org/

MACINTOSH

LIFE & DEATH

Software Toolworks, L59000d Versione PC recensita su K9: K-VOTO 882

La versione per Mac di questa divertente e per certi aspetti inquietante simulazione medica riproduce tutte le caratteristiche delle altre versioni, risultando ovviamente molto più veloce nei caricamenti. La grafica è stata convertita senza grossi danni al bianco e nero, mentre la struttura è identica a quella per PC, con molte schermate e situazioni impegnative: la Software Toolworks ultimamente ha realizzato degli ottimi prodotti, e nel caso di *Life & Death* il risultato è tanto realistico che sul manuale e nel programma trovate un sacco di raccomandazioni a non sperimentare le tecniche mostrate dal gioco. Nonostante questa avvertenza, si fa di tutto per creare un' atmosfera adatta aggiungendo alle splendide schermate "ospedaliere" guanti e mascherina da chirurgo reali come omaggio nella confezione.

Lo scopo del gioco è guadagnarsi la fiducia del primario, e soprattutto dei pazienti, di un tipico ospedale da serial televisivo americano. Humor, operazioni, diagnosi, corsi di aggiornamento sono all'ordine del giorno. Tutto il gioco è guidato dal mouse, comprese le delicate sequenze in sala operatoria.

All'inizio è un po' frustrante ma se avrete un po' di pazienza qualche paziente, scusate il giro di parole, riuscirete a salvarlo. La versione è resa ottimamente e non perdete la tensione del gioco anche se dovete accontentarvi del bianco e nero.

K-VOTO 880

Il tavolo operatorio: quello a destra è l'addome del paziente pronto a essere inciso. Non dimenticatevi l'anestesia e fate attenzione la salute e la vita del paziente è nelle vostre mani di chirurgo.

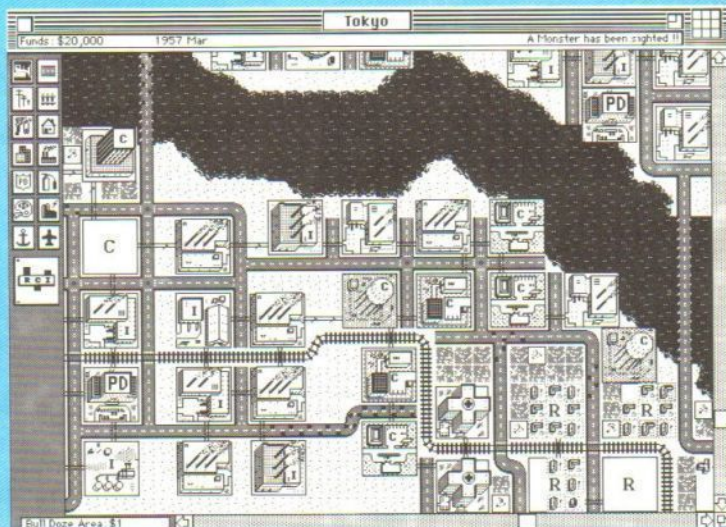
SIM CITY

Infogrames, L59000 vers. monocromatica, L59000 vers. colori Versione Amiga recensita su K10 K-VOTO 945

Le simulazioni hanno sempre un grande fascino, e quando si tratta di provare l'ebbrezza del potere il fascino diventa doppio. Forse è per questo motivo che il titolo di miglior gioco dell'anno è rimasto in ballottaggio tra *Populous* e *Sim City*. Da sindaco a dio il passo può essere breve, anche se basta un errore per tornare a pulire i vetri, almeno nel computer; nella realtà purtroppo le cose vanno diversamente.

K ha avuto l'onore di presentarvi in anteprima sul numero di settembre la versione per Amiga di *Sim City*. A quel tempo il gioco non era ancora disponibile per il mercato europeo: ora il programma è distribuito regolarmente in Europa dalla Infogrames e in Italia dalla CTO. Se ancora non lo sapete, in *Sim City* vestite i panni del sindaco di una città e potete misurare le vostre capacità creando una città dal nulla oppure amministrandone una già esistente e popolata. I comandi sono a icone e le varie opzioni sono identiche a quelle esistenti nella versione espansa per l'Amiga. Potete costruire palazzi, strade, centrali energetiche, stadi, comandi di polizia e dei vigili del fuoco. Tutto si svolge sulla planimetria di una città, e quando volete potete consultare grafici e sondaggi per conoscere il vostro operato. Più bravi siete e più tempo resterete in carica senza contare sui contributi extra dello Stato, ma una volta fondato il primo quartiere e installata la prima industria potete solo sperare nei contributi dei cittadini.

Sim City è stato sviluppato per Macintosh e questo può essere una garanzia. La versione a colori è splendida e anche la versione monocromatica con tutte le opzioni, sonoro ed effetti digitalizzati, è di livello sublime.

K-VOTO 950

Tokyo è una città popolosa e quindi difficile da amministrare, se poi entra in azione anche il "fattore" Gozzilla sarà difficile mantenere la poltrona di sindaco.

http://speccy.altervista.org/

TRICKS 'N' TACTICS

GLI AIUTI DEI LETTORI DI K PER I GIOCATORI PIU' PIGRI...

DUNGEON MASTER

Tenetevi forte: arriva la prima parte di una guida per la risoluzione di *Dungeon Master*. Troverete un elenco completo di armi, oggetti e tesori, che troverete nel Dungeon. In più vi regaliamo una sorpresa finale!

Il mese prossimo troverete la seconda parte con la descrizione dettagliata di tutti i mostri, delle chiavi e di tutto il necessario per sopravvivere nel Dungeon

Per elenco e consigli, un grazie a Marco Melgazi di Novara e Jacopo Gnocchi di Bergamo.

La Guida al Dungeon

ARMI

FALCHION - lo trovate quando eliminate gli Scheletri.
SWORD - Vengono abbandonate dai *Chaos Knight* quando li uccidete.
DELTA - deve essere raccolto in una stanza al livello 8.
HARD CLEAVE - Aumenta i punti-danno. Si trova al livello 10.
DIAMOND EDGE - Aumenta i punti-danno. Al livello 11.
INQUISITOR - Si trova al livello 7. +2 mana & incantesimo *Disrupt*.
VORPAL BLADE - Al livello 4. +4 Mana & incantesimo *Disrupt*.
AXE - Se ne trova una al livello 4, e ne ha una Stamm.
SAMURAI SWORD - trasportata da ladio.
BOLT BLADE - Può lanciare *Lightning Bolt* (solo in numero limitato) ed essere usata come spada (livello 11).
FURY - Come sopra, ma lancia *Fire Ball* (livello 11).
FLAMMIT - Come sopra, ma non si può usare come spada (livello 13).
STORM RING - Lancia *Lightning Bolt*, e si trova al livello 9.
STONE CLUB - Si trovano dopo aver ucciso uno *Stone Golem*. Livello 7.
CLUB - Sono in possesso dei *Blue Ogres* e di Halk ne ha una.
BOW - Ve ne serve uno, e lo troverete al livello 4. Lanci dardi e frecce.
CROSS BOW - Come sopra, ma più potente e si trova al livello 6.
SLING - lancia piccole pietre (che sono ai livelli 2 e 3) e si trova al livello 3.
THROWING STARS - Ce ne sono sparpagliate 6 o 7 in giro per i vari livelli. Ne ha qualcuna Wutse.
MORNING STAR - Solo 2, ai livelli 11 e 12.
MACE OF ORDER - Al livello 8.
FUL BOMBS - Ce ne sono molte in diversi livelli.
VEN BOMBS - Come sopra, ma possono essere fatte utilizzando l'incantesimo appropiato.
BLUE MAGIC BOX - Lancia il *Freeze Life*, ma dura poco.
GREEN MAGIC BOX - Come sopra, ma ha una durata maggiore.

BASTONI E BACCHETTE

WAND - *Calm, Spellshield, Heal.* Si trova nella 'Cripta' del terzo livello.
DRAGON SPIT - +7 Mana. Livello 7.
FIRESTAFF - Non lancia nessun incantesimo.
FIRESTAFF + POWER GEM - +1 Wizard Level, +2 Priest Level, *Invoke* (produce *Fireball, Cloud of Poison* o *Lump of Poison*), *Fuse, Fluxcage*.
SCEPTRE OF LIFE - +5 Mana, *Heal* e *Light* (Livello 7).
SNAKE STAFF - +8 Mana, *Heal, Calm.* Livello 12.
STAFF OF CLAWS - +4 Mana.
STAFF OF MANA - +10 Mana; inoltre *Dispell Fireshield.* Al livello 10.
TEO WAND - +6 Mana, *Calm, Spellshield, Fireshield.*
YEW STAFF - +4 Mana; *Dispell* e *Calm*, Livelli 6 & 9.
Molti degli oggetti riportati possono essere usati come armi normali.

COLLANE

FERAL PENDANT - +1 Livello Wizard.
ILLUMULET - Fornisce illuminazione.
MOONSTONE - +3 Mana. (Chaini ne ha già una con se).
THE HELLION - Nessun uso apparente.
EKKHARD CROSS - Nessun uso apparente.
GEM OF AGES - Nessun uso apparente.
JEWAL SYMBOL - Nessun uso apparente.

OGGETTI PREZIOSI

ORANGE GEM - Nessun uso.
GREEN GEM - Nessun uso.
BLUE GEM - Apre una porta al livello 3.
GOLD, SILVER & COPPER COINS - Aprono diverse porte e pannelli, soprattutto ai primi livelli.
CROWN CALISTA - Nessun uso. Si trova al livello 14.
CROWN OF NERRA - +10 Wisdom. Livello 7.

ALTRI OGGETTI

CORBAMITE - Si trova al settimo e al nono livello. Apre una porta al livello 9.
CHOKER - Si trova al livello5 ed è portato anche da Sonja. Nessun uso apparente.
MAGNIFIER - Apre una porta segreta al livello 11. Dovete cercarlo al livello 10.
COMPASS - Si trova al livello 3. Vi aiuta in alcune zone, come la "Matrice" del livello 3 o la prima parte del 10, dove ci sono le insidiose *Spinning Squares*.

☞69

La Guida Pratica a AD&D e BARD'S TALE

Nei giochi di ruolo solitamente non esistono "mo-di-gabola", ma non per questo bisogna lasciare gli avventurieri sfortunati nelle peste. Eccovi un trucchetto che funziona con la maggior parte dei GdR in commercio in grado di duplicare a volontà qualsiasi oggetto utile. Usatelo quando scoprite di avere il conto in rosso dieci minuti prima della Battaglia Finale o semplicemente per avere lasciare di stucco i mostri che incontrate.

Per questo trucco avrete bisogno di tre dischi - quello su cui avete salvato i vostri personaggi e due dischi formattati, che chiameremo "ricco" e "povero".

Caricate la vostra situazione preferita e salvate tutti i personaggi sui tre dischi (il che può costringervi a ricaricare la situazione salvata).

Ora, chiamiamo per comodità i personaggi del vostro gruppo "Sig. A", "Sig. B", "Sig. C", ecc. Mettiamo che il Sig. A abbia una spada +3. Date la spada al Sig. B e quindi salvate il Sig. A sul Disco Povero. Ricaricate il Sig. A dal Disco Ricco e date la spada al Sig. C, ripetendo quindi la manovra con tutti i membri del gruppo.

Quando tutti i vostri uomini hanno quanto occorre, tutto quel che dovete fare è salvare il gioco sul disco usato normalmente - finito!

Infine, un altro consiglio per i giocatori di *AD&D*. Non create personaggi femminili o elfici (alla faccia dell'apartheid!). Le donne sono troppo deboli e gli elfi non si possono reincarnare dopo uno scontro con un non-morto. Cavoli... Già tremiamo al pensiero delle lettere polemiche che riceveremo dalle varie donne elfiche.

Indiana Jones e l'Ultima Crociata: la Soluzione.

L'avventura grafica di Indy è uno dei giochi più venduti degli ultimi tempi e quello per il quale riceviamo quotidianamente il maggior numero di telefonate. Comprendendo i terribili problemi che tormentano le notti dei nostri poveri lettori, abbiamo sguinzagliato i nostri migliori archeologi alla ricerca del Sacro Graal, e dopo una settimana di gioco coatto Fabio Rossi è riuscito a ricostruire la vicenda completa de "L'ultima Crociata".

Ci sarebbe sicuramente impossibile ringraziare tutti coloro che hanno contribuito a risolvere questa stupenda avventura dinamica della Lucasfilm, ma vogliamo ricordare almeno i più importanti fra loro: Andrea Bodrati & Cristina Cellone di Vado Ligure, Andrea Paleari di Saronno, Paolo Leva di Roma, Paolo Sineo di Torino, Valeria Bernardini di Roma (di **Pool** non sappiamo più niente, ma tra poco esce **Ultima V**! NdR) e Franca Badioli della redazione, per l'enigma del "Verbo di Dio" e soprattutto per l'indispensabile supporto morale.

Nota: Le parti in **neretto** del testo rappresentano i comandi da inserire per procedere nel gioco.

IL COLLEGE

Finalmente era fatta: dopo tutti quegli anni, la Croce di Coronado era finalmente tornata nelle mani del professor Jones, docente in archeologia a Princeton. Indiana attraversò l'atrio del college avvicinandosi a Marcus, suo vecchio amico e goffo compagno di avventure, che lo accolse con la sua tipica flemma.

Con i vestiti ancora zuppi, Indy (così lo chiamavano gli amici) decise di andarsi a cambiare negli spogliatoi della vicina palestra: per un uomo d'azione come lui, la presenza di un allenatore di pugilato sul ring rappresentava una tentazione troppo forte, così **tornò rapidamente negli spogliatoi** per indossare degli indumenti più adatti ad una sessione di allenamento. Dopo avere rinfrescato le sue conoscenze riguardo la Nobile Arte, tuttavia, Indy decise che era venuto il momento di tornare alle regolari occupazioni di insegnante.

Infilati nuovamente i tanto odiati abiti borghesi, si affrettò a tornare da Marcus, con il quale **parlò** brevemente dei suoi screzi con un collega, puntualizzando che il suo antagonista "**se l'era voluta**". Dopo avere dato appuntamento al collega per un brindisi in onore dei recenti successi, andò nel suo ufficio, all'estremità di un breve corridoio che dava verso il fondo del salone.

Una volta arrivatovi, dovette **parlare agli studenti** che affollavano la sala d'attesa tranquillizzandoli con alcune frasi di circostanza (sempre **le ultime** che gli venivano in mente).

Nella tranquillità del suo ufficio, per prima cosa **prese** dalla scrivania le **stampe postali, le lettere ed i documenti** che la affollavano, sotto cui trovò un **pacco**. **Aprendolo**, fu sorpreso di scoprirvi un vecchio **diario** appartenente a suo padre, zeppo di appunti riguardanti il Sacro Graal; si trattava di qualcosa di troppo strano per lasciarsi bloccare dagli studenti, così **aprì la finestra** dello studio e attraversandola uscì nel cortile, dove lo attendevano due loschi figuri.

Portato controvoglia in un lussuoso appartamento, Indy ebbe modo di conoscere il sinistro Walter Donovan, che gli rivelò alcune preoccupanti notizie: non appena ebbe modo di tornare al college, il nostro archeologo **viaggiò** sino alla **casa di Henry**, il suo genitore misteriosamente scomparso.

L'appartamento era stato messo completamente a soqquadro e Indy non trovò niente di meglio da fare che completare l'opera, **tirando la libreria** di destra, che crollò rumorosamente rivelando un pezzo di scotch risalente a chissà quando. Il professor Jones **prese il nastro adesivo** e uscì dalla porta, tornando al college. Qui, rientrò nel suo ufficio tramite la finestra lasciata aperta; **usando il nastro adesivo su un'ampolla**, vi scoprì una **piccola chiave** appartenente a un mobile di suo padre.

Uscito nuovamente dalla finestra, **viaggiò** per la seconda volta verso la **casa di Henry**, alla ricerca dello scrigno di famiglia. Identificatolo, **prese la piccola pianta** che teneva ferma una tovaglia, quindi **prese la tovaglia** riportando alla luce lo scrigno. **Usando la piccola chiave nello scrigno**, trovò un **vecchio libro che prese** con sé, insieme al piccolo **quadro** che si trovava nella camera da letto del padre, vicino all'ennesima libreria.

Indiana attraversò la città tornando al college, dove costrinse Marcus a seguirlo nel suo **viaggio aereo verso Venezia**.

VENEZIA E LE CATACOMBE

Non appena giunto nella città sull'acqua, fece conoscenza della sua procace collega Elsa Schneider, già compagna di lavoro di suo padre, che lo condusse verso una suntuosa biblioteca.

Entrato in quella che era stata una volta una meravigliosa chiesa, il prof. Jones ne esplorò le stanze che si aprivano a sinistra dell'entrata, sino a giungere ad una in cui si trovava una transenna formata da un cordone rosso e tre paletti metallici: strada facendo, la sua curiosità di studioso lo costrinse ad **esaminare i libri** di ogni scaffalatura sino a che non trovò un testo interessante; in questo caso, si trattava di un corso di pilotaggio. **Prendendo il manuale di volo**, il professore lo esaminò e prese nota delle operazioni necessarie a far partire un biplano: forse un giorno gli sarebbero venute utili. Dalla transenna che proteggeva la vetrata a mosaico, Indy **prese un paletto** (tenendo con sé anche il cordone) ed **esaminò il diario del Graal**.

Indiana attraversò le molte stanze della biblioteca sino a trovare quella in cui si trovava una finestra perfettamente identica a quella raffigurata sul diario, dopodiché seguì il criptico suggerimento lasciato dal padre e **lesse una delle due iscrizioni** che si trovavano sulle colonne ai lati della finestra: i termini "primo, secondo e terzo" si riferivano evidentemente ai numeri romani indicati, che corrispondevano a loro volta a quelli incisi sulle lastre del pavimento della stanza. L'archeologo **usò il paletto metallico sulla lastra** con il numero in questione, rivelando un passaggio nel quale si dovette calare immediatamente per sfuggire ad un soldato nazista, ritrovandosi così all'interno di un'antica catacomba.

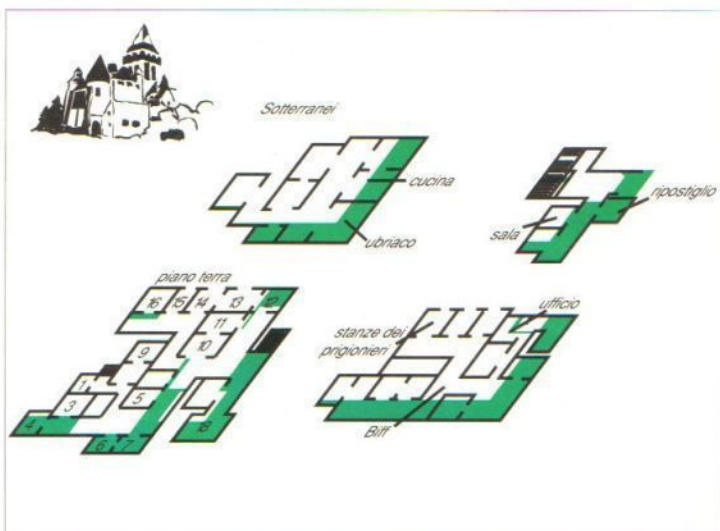
N.B.: *In quell'occasione, il meticoloso dr. Jones tracciò una mappa delle catacombe, che riportiamo nell'illustrazione 1 in modo da rendervi più semplice la comprensione dei suoi movimenti.*

Le catacombe di Venezia

Uscendo dal tunnel in basso a sinistra, Indy raggiunse la caverna numero 1, dove **prese l'arma** dello scheletro di destra. Da qui, proseguì sino alla caverna 4, che comunicava col sistema fognario cittadino. **Aprendo la copertura del tombino**, Indiana raggiunse un ristorante all'aperto; nell'angolo di sinistra sedevano due amanti, e l'intelligente avventuriero si avvicinò al loro tavolo, dove trovò una **bottiglia di vino che esaminò** con occhio critico. Dopo aver convinto il ragazzo della pessima qualità del vino, Indy **prese la bottiglia** e si incamminò verso destra, raggiungendo la fontana.

L'americano **usò la bottiglia di vino con la fontana**, riempiendo il contenitore d'acqua, poi andò nel tombino una seconda volta, dirigendosi alla caverna 2. Qui, **usò la bottiglia su una torcia** attaccata ad una parete rimuovendo il fango che la bloccava, quindi **prese la torcia** aprendo così una botola che lo fece cadere in un livello più basso delle segrete.

Indiana andò verso l'alto e proseguì verso destra, oltre uno spettacolare quanto scivoloso ponte scolpito nella viva roccia, e trovò una piccola stanza le cui pareti recavano strani segni. **Lesse le iscrizioni**, confermando i suoi sospetti sulla leggenda del Graal e tornò indietro, fermandosi sul ponte. Doveva impedire che le persone sbagliate venissero a conoscenza delle informazioni appena scoperte, così si lanciò in una di quelle imprese per cui andava famoso in tutto il mondo: **usò l'uncino sul tappo di legno** dal quale sgocciolava copiosamente dell'acqua sul ponte, quindi **usò la sua frusta sull'uncino**, liberando il tappo e spezzando così il ponte sotto l'impatto dell'acqua.

Uscendo dall'unico passaggio rimasto agibile, Indy proseguì verso sinistra sino a raggiungere una nuova caverna nella quale si trovava una scala a pioli, che lo condusse nella caverna numero 3. L'avventuriero a questo punto si incamminò verso la camera 5, dalla quale uscì tramite il tunnel più a destra. Arrivato nella caverna 7, **usò il cordone rosso sulla macchina** leonardesca che occupava la maggior parte della sala ed **usò la ruota**, che mise in funzione l'antico meccanismo. Correndo attraverso i tunnel ormai asciutti verso la camera 8, l'archeologo trovò quindi delle statue dorate a lui sconosciute: era il momento di **esaminare il diario del Graal**.

Il castello di Brunland

Scoperta la configurazione da far assumere alle statue, Indiana **premette le statue** sino a far aprire un nuovo passaggio, nel quale si incamminò impavidamente arrivando sino alla caverna numero 9; da lì, un lungo percorso lo condusse sino alla sala 11 raggiungibile solo superando una passerella attivata dalla macchina incontrata precedentemente.

Esaminando il diario del Graal, Indy trovò un riferimento ad uno spartito musicale: per un genio come lui non fu difficile intuire il legame fra le posizioni delle note e quelle dei teschi allineati nella camera, che si comportavano come una sorta di pianoforte. **Premendo i teschi** l'archeologo riprodusse la melodia indicata sul diario, che ebbe l'effetto di aprire un passaggio che dava su un ulteriore sezione delle catacombe.

N.B.: *Il funzionamento dell'interessante meccanismo venne schematizzato dal dr. Jones nello schizzo qui riprodotto.*

Nonostante la vastità della nuova sezione, raggiungerne la camera finale non fu un grande problema, ed una volta giuntovi Indy poté finalmente osservare la tomba del Crociato. Indiana **aprì ed esaminò la bara** appena scoperta e finalmente fu in grado di localizzare il Graal!

Rapidamente, il professor Jones attraversò la camera raggiungendo una grata, di cui **aprì il lucchetto arrugginito** uscendo per il tubo di scarico, che lo portò al tombino già una volta utilizzato come scorciatoia. Indiana uscì dalla botola e si poté così incontrare con i due compagni di avventura, con i quali pianificò le prossime mosse del gruppo, che lo avrebbero portato in Austria.

IL CASTELLO DI BRUNLAND

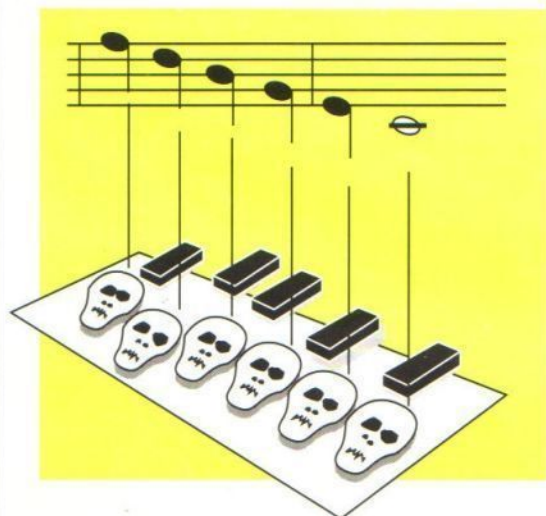
Giunti davanti al tetro castello di Brunland, Indy lasciò prudentemente Elsa ad attenderlo in auto, mentre con il suo solito *savoir faire* tutto particolare bussò all'ingresso principale, dove venne ricevuto da un guardingo maggiordomo teutonico. Spacciandosi per un antiquario inglese, l'esperto avventuriero zittì una vocina interna che gli suggeriva di mettere a tacere con un pugno l'antipaticissimo domestico, **parlando** invece con lui e raccontando **sempre le prime frottole** che gli passavano per la testa; Dopo qualche tempo, però, visto che questa tecnica non dava alcun risultato si decise finalmente ad ascoltare la vocina, atterrando il maggiordomo con un potente diretto al mento.

Indy prese il corridoio che dava sulla sinistra dell'ingresso, stendendo come era sua abitudine una mappa del maniero mentre procedeva. Arrivato in una sala nella quale si trovava un SS ubriaco, il professore di archeologia usò l'ingegno per procurarsi un oggetto che gli sarebbe stato estremamente utile in seguito: **"Ciao, come stai?" si rivolse amichevolmente al soldato.** E poi: "**Posso offrirti ancora un goccio?**". Ormai nauseato dalla semplice idea di bere, il crucco naturalmente non si limitò a declinare l'offerta, ma addirittura regalò il suo boccale ad Indy.

Raggiungendo la cucina, l'avventuriero riempì il bicchiere **usando il boccale con il barile** che ingombrava gran parte della stanza, quindi spense il fuoco nel caminetto **usando il boccale sui carboni ardenti** e, quando il fumo si diradò, **prese l'arrosto**.

Tornato nel salone d'ingresso, attraversò lo spazio di fronte al portone e prese quindi il corridoio che dava verso il basso, dove incontrò una guardia. Spacciandosi per **un uomo della Gestapo venuto per interrogare il prigioniero**, si identificò come **il successore di Dietrich**, l'ufficiale morto davanti ai suoi occhi durante la missione per il recupero dell'Arca dell'alleanza. Daccordo con la sentinella sul fatto che Dietrich **NON fosse un brav'uomo**, poté passare nel corridoio e raggiungere un salone con due armature: quando provò ad **usare l'ascia** dell'armatura di destra, tutto quello che ottenne fu di rimanere quasi ucciso dall'arma, così pensò bene di rimettere a posto il tutto.

La stanza successiva nella quale entrò fu il ripo-

http://speccy.altervista.org/

stiglio, dove **prese l'uniforme da domestico** che si trovava su di una scaffalatura.

Uscendo, infilò il corridoio in alto a sinistra dove con una seconda guardia **si spacciò per un venditore di giacche in pelle**, osservando che **se era riuscito ad arrivare sin lì, sicuramente era in possesso di un permesso**. L'intelligenza del soldato non doveva certo essere eccelsa, considerato che, con tutta quella messinscena, riuscì addirittura a **vendere una giacca per 15 marchi!** Superando in volata il grassone, Indy salì le scale, ritrovandosi al primo piano del maniero.

Entrando nella stanza 2, trovò una cassa. **Aperta la cassa ed esaminatala**, ebbe la piacevole sorpresa di ritrovarsi più ricco di 50 marchi, ma prima di ritrovare il padre avrebbe avuto ancora molto da penare. Prima di uscire **usò l'uniforme da domestico**, e scendendo nel corridoio che dava verso il basso, incontrò l'ennesima guardia, che allontanò **dandole il quadro**, e finalmente il nostro archeologo ebbe modo di arrivare nella stanza numero 8, dove ebbe modo di **usare nuovamente i suoi abiti**.

Aperta ed esaminata una seconda cassa, Indy trovò **un'uniforme nazista che, esaminata**, produsse una chiave d'ottone. Ormai lì non c'era altro da fare, così il professor Jones uscì dalla stanza tornando al piano terra del castello.

Trovato un ripostiglio, **usò la chiave sulla serratura** che teneva bloccate le uniformi, quindi **prese l'uniforme grigia**, con la quale tornò nella stanza 8, dove si cambiò **usando l'uniforme grigia**. Stando attento ad evitare la sentinella che pattugliava i corridoi, Indy salì le scale, sulle quali fu fermato da una sentinella. Sfruttando la posizione fornitagli dal suo nuovo abbigliamento, l'americano intimidì l'antagonista **osservando con cipiglio le pessime condizioni di giacca e pantaloni del soldato, e congedandolo con un altero "non mi far perdere tempo!"**

Soddisfatto dei risultati ottenuti, Indiana entrò nell'ufficio del colonnello Vogel, dove si trovò la strada sbarrata dal pastore (tedesco, naturalmente!) del militare: l'unico modo per tenerlo impegnato era di **dare l'arrosto al cane**, che infatti corse a sbranare l'animale nella sua cuccia, lasciando via libera all'area riservata. Qui, Indy **prese il trofeo** che adornava lo schedario ed, **aperto un cassetto riservato, prese il pass** con la combinazione del forziere posto al piano inferiore.

Scese le scale senza farsi intercettare dalla guardia e raggiunse la stanza numero 8, dove riuscì finalmente ad **usare i suoi abiti**, con i quali arrivò impunemente alla sala numero 4, un enorme deposito di quadri che conteneva anche una pessima copia della Gioconda. **Premendo il grande quadro** apparve un forziere: **aprire il forziere** non fu cosa difficile, avendo a disposizione la combinazione, e una volta entratovi il prof. Jones poté esaminare un quadro raffigurante il Sacro Graal.

Tornato nel salone d'ingresso, Indy prese le scale che portavano alla cucina, dove **riempì il trofeo con il barile**. Ormai conosceva i bui corridoi del castello come le proprie tasche, e raggiungere la camera numero 8 non fu certo un problema: una volta lì, si cambiò ancora una volta **usando l'uniforme grigia** ed evitando la sentinella risalì al piano più alto, dove avvicinò il colossale Biff.

Visto che era impossibile eliminare il nazista con la pura e semplice violenza, Indy ricorse all'intelletto e gli **diede il trofeo**, dal quale il gigante biondo tracannò tanta birra da rimanerne completamente ubriaco; a questo punto fu facile atterrarlo con un solo buffetto.

Indiana andò di corsa sino alla stanza numero 16 - nella quale veniva tenuto prigioniero suo padre - e ne attivò l'allarme **usando il boccale sui fili elettrici** che uscivano dalla parte superiore della porta. Bloccato in compagnia del genitore, l'unica soluzione plausibile era certo quella di **dare il diario del Graal** al colonnello Vogel, che diede ordine al suo grasso scagnozzo di legare gli studiosi nella sala delle armature.

Indy ebbe un lampo di genio che avrebbe aiutato la coppia a riguadagnare la libertà: **prese Henry, tirò molte volte le sedie** trasacinandole nel punto in cui la precedente alabardata involontaria aveva segnato il pavimento. Qui, fu facile **premere l'armatura** e fare cadere l'alabarda proprio sulle corde che imprigionavano i due uomini, preparandoli alla fase finale della fuga.

VERSO BERLINO

Da buon medievalista, Indy sapeva bene che in ogni castello abbondavano i passaggi segreti, ed infatti **premendo la statua** sulla sinistra del caminetto portò alla luce un passaggio che dava direttamente sul cortile esterno dell'edificio. Indiana **usò il sidecar** che si trovava lì vicino e, dopo una breve discussione con il padre, arrivò al confine di Berlino. Quattro chiacchiere e qualche cazzotto dopo, l'americano ritrovò il diario... nelle mani della doppiogiochista ricercatrice germanica!

Improvvisamente, l'arrivo di una grossa guardia spinse Indiana Jones verso una figura vestita di grigio, i cui ridicoli baffetti erano sin troppo conosciuti: colto da improvvisa ispirazione, **diede il pass** al suo arcinemico che, cieco nella sua vanità, si limitò a firmarlo come se si trattasse di un semplice autografo passando subito oltre. ORA si poteva andare a Iskenderun.

IL VIAGGIO IN TERRA SANTA

Arrivati all'aeroporto di Berlino, i due Jones uscirono all'aperto dirigendosi verso un biplano parcheggiato nelle vicinanze: una volta a bordo Indy **mise in moto il biplano** ricordando le istruzioni lette sul libro recuperato a Venezia, decollando proprio un attimo prima di essere catturato da due meccanici troppo zelanti.

Subito il leggero velivolo venne braccato da parecchi Stuka nazisti, che lo abbatterono senza tanti complimenti facendolo precipitare in una vallata sottostante. Qui, Indy risvegliò bruscamente il genitore traumatizzato ed **aprì la portiera di un'auto** parcheggiata lì vicino, salendovi insieme al padre.

Il viaggio verso Iskenderun fu lungo, ma non certo difficile: ogni volta che i due americani venivano bloccati ad un posto di frontiera, era sufficiente che il giovane **desse il pass** firmato dal Fuhrer all'attonita sentinella per avere via libera. Frontiera dopo frontiera, l'auto raggiunse finalmente le rovine di Alessandretta, dove Indy si precipitò immediatamente all'interno del tempio che conteneva il Graal.

N.B.: *Da una pagina delle "Memorie" di Indiana Jones: "Se mai qualcuno volesse in futuro ripercorrere le tappe del mio viaggio, sappia che una volta arrivato nella valle di Iskenderun ebbi la forte sensazione che, da quel momento in avanti, non sarebbe più stato possibile tornare indietro. È meglio che i posteri sappiano che prima di passare il portale del Tempio bisogna assicurarsi di poter ritornare in futuro in quel luogo.*

Il significato del passaggio ci è oscuro.

IL TEMPIO DEL GRAAL

Passato il portone dell'antica costruzione, i nostri eroi vennero accolti dall'orrenda visione di un cranio rotolante: si trattava sicuramente di un ignaro nazista che aveva tentato di penetrare nella camera del Graal ignorando le trappole che la difendevano. Giunti nel sontuoso salone principale del tempio, Indy fu costretto dal perfido Donovan ad intraprendere la fase finale della ricerca: l'ingordo affarista aveva infatti crivellato di colpi d'arma da fuoco il povero Henry, la cui unica speranza di sopravvivenza risedeva ora nei poteri curativi del Graal.

Ripetendo mentalmente i consigli del padre, Indiana entrò nel buio tunnel che conduceva all'interno della montagna: colto da improvvisa ispirazione, si gettò al suolo proprio un attimo prima che una colossale lama gli tranciasse il capo, in un punto del pavimento che aveva già visto... sul diario di suo padre!

Passata la prima prova, l'archeologo si ritrovò di fronte ad un enorme salone il cui pavimento era costituito da innumerevoli piastrelle siglate da lettere dell'alfabeto: ricordando il nome di Dio nell'antica lingua dei costruttori del Tempio, Indy attraversò il salone saltando solamente sulle piastrelle che riportavano le lettere costituenti quel nome, giungendo sano e salvo dalla parte opposta.

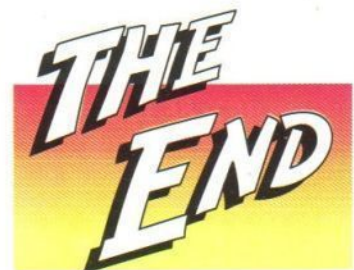
La terza prova fu la più semplice e la più terribile al tempo stesso, poiché Indiana dovette attraversare un profondissimo pozzo camminando nel vuoto, sorretto solamente dalla propria fede.

Finalmente arrivato nella camera finale, il dottor Jones dovette scegliere il Sacro Graal fra una decina di coppe e bicchieri delle più diverse fogge: per far questo gli fu necessario ricordare le iscrizioni trovate nelle catacombe di Venezia ed il quadro contenuto nel forziere del castello nazista.

Ormai aveva il Sacro Graal fra le mani: anni e anni di ricerca coronati in quel tempio dimenticato da tutti. Con le gambe tremanti per l'emozione, Indiana Jones **usò il Graal con l'Acqua Santa**, ottenendo l'approvazione del secolare cavaliere custode delle coppe. Tornato nella sala principale, gli fu sufficiente bagnare la ferita del padre con l'acqua del Graal perché il genitore tornasse in forze, ma l'avventura non era ancora finita.

Elsa Schneider, accecata dall'avidità, si gettò sul calice portandolo con sé oltre il sigillo sacro che delimitava il confine entro il quale il Graal poteva esistere: questa mossa ebbe l'effetto di provocare un terribile terremoto, che fece precipitare la miscredente nelle viscere della terra. Quando il cataclisma fu cessato, Indy **esaminò il Sigillo**, trovando il calice ancora in bilico su di un costone sotterraneo. Per un esperto come lui, **usare la frusta sul Graal** fu un gioco da ragazzi, ed una volta tornatone in possesso lo **diede al Cavaliere**, suo legittimo proprietario.

Ormai nulla più impediva all'archeologo di correre ad abbracciare suo padre, con il quale si allontanò verso l'orizzonte illuminato da uno stupendo tramonto.

http://speccy.altervista.org/

SOFTWARE ORIGINALE AMIGA

Prodotto	Prezzo
A-Max con ROM	850.000
A-Max senza ROM	435.000
A-Talk III	225.000
Absoft A/C Basic	490.000
Absoft A/C Fortran	745.000
Acquisition 1.3	620.000
Aegis Animator+Images	199.000
Aegis AudioMaster II	199.000
Aegis Impact	175.000
Aegis Sonix	164.000
Aegis Video Titler	275.000
Ami-Alignment System	99.500
AmKit	89.000
AniMagic	199.000
Animation Stand	99.500
Appr. Lib Blocks	45.000
Appr. Lib Flipper	45.000
Appr. Lib Geometrics	45.000
Arexx	113.000
Ashas Caligrafonts	149.500
AssemPro	175.000
Award Maker Plus	99.500
Aztec C Professional	325.000
B.A.D. Disk Optimizer	99.500
BBC Emulator	125.000
BBS-PC	311.000
Becker Text	299.000
Benchmark C Library	225.000
Benchmark IFF Library	225.000
Benchmark Modula 2	425.000
Benchmark Simp Library	225.000
Bridge 5.0	75.000
Butcher	89.000
C-Lite	125.000
C.Setter Fun Figures	50.000
C.Setter Sci-Fi	50.000
C.Setter SuperHeroes	50.000
Calligrapher	225.000
Climate	99.500
Comic Setter	125.000
Critics Choice	375.000
CygnusEd Prof.	225.000
Data Retrieve	175.000
Data Retrieve Prof.	623.000
Day By Day	75.000
Deluxe Music Co. Set	175.000
Deluxe Paint III	199.000
Deluxe Photo Lab	175.000
Deluxe Production	349.000
DeluxePrint+Dpaint II	175.000
Descartes	75.000
Design 3D	199.000
Designasaurus	99.500
Desktop Budget	99.500
Devpac Amiga	149.500
DG Calc	99.500
Digipaint III	175.000
Digiworks	249.000
Disk Master	125.000
Disk-2-Disk	125.000
Diskwik	99.500
DOS-2-DOS	125.000
Dr. T Copyist Prof.	599.000
Dr. T Keybd Cont Sys	499.000
Dr. T MIDI Rec. Studio	149.500
Draw 2000	559.000
Dynamic Drums	149.500
Dynamic Studio	375.000
Encore	125.000
Excellence!	449.000
F.Sim Scenery #11	39.000
F.Sim Scenery #7	39.000
F.Sim Scenery #9	39.000
F.Sim Scenery Europe	39.000
FACC 2	75.000
Family Tree	99.500
Fancy 3D Fonts	125.000
FantaVision	99.500
FinePrint	99.500
Flight Simulator II	89.000
FlipSide	75.000
Flow	199.000
Font Set #1	75.000
Forms In Flight II	299.000
Galileo	149.500
GFA Basic	163.000
GoldSpell 2	99.500
Gomf 3.0	89.000
Gomf Button	184.000
Grabbit	75.000
Graphics Starter Kit	175.000
Hisoft Basic	199.000
Home Accounts	75.000
Interch. Objects #1	50.000
Interch. Vidsc/FormsFl	50.000
Interch. Vidsc/TurbSlv	50.000
Interchange	125.000
InterFont	249.000
Jet	99.500
K-Gadget	75.000
K-Seka Assembler	125.000
K-Spread	149.500
Kara Fonts #1	99.500
Kara Fonts #2	149.500
Kara Sub Heads	149.500
Lattice C 5.0 Devl.Sys	750.000
Life Cycle	75.000
Lights, Camera, Action	162.000
Lion Fonts	149.500
Mac-2-DOS	189.000
Mailshot Plus	125.000
Masterpiece Fonts	430.000
MaxiPlan 500	289.000
MaxiPlan Plus	432.000
Medialine Backgrounds	89.000
Microfiche Filer	199.000
Microfiche Filer Plus	399.000
Modeler 3D	199.000
Movie Clips	50.000
Movie Setter	175.000
Music X	279.000
Newletter Fonts	75.000
Opus 1 MCL	249.000
P.A.S.E.	187.000
Page Flipper FX	349.000
Page Render 3D	349.000
Photon Paint 2.0	225.000
Ports Of Call	63.000
Power Windows 2.5	175.000
Prism Plus	149.500
Pro Video Plus	650.000
Pro Video Plus Font #1	249.000
Pro Video Plus Font #2	249.000
Pro-Board	499.000
Pro-Net	499.000
Professional Draw	349.000
Professional Page	650.000
Project D	99.500
ProText 4.2	249.000
Prowrite 2	224.000
Publisher Choice	249.000
Quarterback	149.500
RubyView	247,000
Scribble Platinum	129.500
Sculpt 3D	212.000
Sculpt 3D XL	374.000
Sculpt 4D	1.399.000
Sculpt 4D Jr.	334.000
Sculpt Arch. Disk	71.000
Sculpt Future Disk	71.000
Sculpt Human Disk	71.000
Sculpt Interiors Disk	71.000
Sculpt Microbot Disk	71.000
Sculpt-Animate 3D	312.000
Sound Oasis	199.000
SoundTrax #1	39.000
SoundTrax #2	39.000
Structured ClipArt	113.000
Studio Fonts	75.000
Studio Magic	224.000
Superback	132.000
Synthia	239.000
Templates	112.000
Terrain	50.000
Text Pro	145.000
The Director	149.500
The Director's Toolkit	88.000
The Works Platinum	424.000
Toolbox AmigaDos	125.000
Toolkit	99.500
Transcript	99.500
Turbo Silver	249.000
Turbo Silver Mod Pak	75.000
Tv-Show	224.000
Tv-Text	224.000
Typing Tutor	75.000
Video Effects 3D	399.000
Video Generic Master	175.000
Video Studio	279.000
Video Wipe Master	175.000
Videosc. Arch. Disk	71.000
Videosc. Future Disk	71.000
Videosc. Human Disk	71.000
Videosc. Microbot Disk	71.000
VideoScape 3D	399.000
VideoScape 3D Add.	89.000
Virus Inf. Prot.	99.500
Who What When Where	88.000
WordPerfect 4.1	575.000
WordPerfect Library	285.000
Wshell	99.500
X-Cad Designer	284.000
X-Cad Professional	1.145.000
Xcopy II	75.000
Zoetrope	279.000

LIBRI AMIGA

Titolo	Prezzo
Rom Kernel Manual	79.000
Amiga C Adv Progr	46.000
Bantam AmigaDos Man 2	49.000
Amiga Drive Inside&Out	68.000
Amiga System Prg Guide	79.500
Amiga Machine Language	36.000

HARDWARE AMIGA

Prodotto	Prezzo
HD 60 MB Supra 2000	2.490.000
HD 60 MB Supra 500	2.990.000
Drive esterno 5"1/4	374.000
Flicker Fixer	690.000
MiniGen	345.000
Scanner A4	1.599.000
Future Sound	250.000
Perfect Sound	210.000
DigiView Adaptor	60.000
DigiDroid	190.000
DigiView Gold	390.000
DigiView 3.0	359.000
DigiView 3.0 Software	65.000
DigiView Filters	40.000

SOFTWARE ORIGINALE ATARI ST

Prodotto	Prezzo
Aegis Animator	145.000
Cyber Paint	175.000
Cyber Studio	199.000
Data Manager Pro	175.000
Devpac ST	149.500
DigiCalc	99.500
F.Sim Scenery #11	39.000
F.Sim Scenery #7	39.000
F.Sim Scenery #9	39.000
F.Sim Scenery Europe	39.000
Flight Simulator II	89.000
Fontz! Designer	65.000
FTL Modula 2	175.000
FTL Modula 2 Dev Pack	249.000
GFA Basic Compiler	64.500
GFA Basic Pack 2	125.000
GFA Draft	249.000
GST C Compiler	50.000
K-Index	50.000
K-Minstrel	75.000
K-Ram	75.000
K-Resource	99.500
K-Roget	125.000
K-Seka	125.000
K-Spread 3	225.000
K-Word2 + K-Spell2	99.500
Mailshot Plus	125.000
MCC Pascal	224.000
Prospero C	325.000
Prospero Fortran	325.000
Prospero Pascal	249.000
Turbo Jet	75.000
Wercs	75.000
Word Perfect	575.000
Wordup	149.500

LIBRI ATARI ST

Titolo	Prezzo
3D Graphics Prog Guide	46.000
Disk Drives In&Out	46.000
GFA Basic Quick Re".	36.000
ST Logo Users Guide	42.000
ST Machine Language	42.000
Tricks & Tips	42.000

SOFTSERVICE

Servizio importazione diretta di software originale, hardware professionale e libri di informatica.

CSA Midget Racer 68020 .... 850.000

CSA Midget Racer+68881/16 .... 1.390.000

Dalla CSA il primo velocizzatore per Amiga 500, 1000 o 2000, con il processore a 32 bit Motorola 68020 ed opzionale 68881 a 16 MHz, **raddoppia** la velocità del vostro computer. Con il coprocessore matematico 68881 la velocità dei calcoli aumenta di ben 11 volte!, e rimane sempre 6 volte più veloce di un normale velocizzatore 68000+68881 a 14 MHz. Indispensabile per un qualsiasi uso professionale di Amiga: grafica, DTP, video produzioni, programmazione, CAD, spreadsheet trarranno immediato vantaggio dalla scheda.

SUPERFRAME in offerta lancio 1.590.000

SuperFrame è il primo digitalizzatore video e genlock per Amiga. Digitalizzatore real-time, cattura in tempo reale un'immagine in 1/50 di secondo, oppure una interlacciata in 1/25; include un circuito FrameStore, con memoria Ram fino a 512 K. SuperFrame lavora con Amiga 500 o 2000 con almeno 1 MB Ram, prendendo il segnale video da una qualsiasi fonte videocomposita PAL 75 Ohm, come telecamere, VCR o televisori evoluti. Il formato delle immagini salvate dal computer è il normale IFF, dalla risoluzione base 320x256 con 2/32 colori, alla massima 640x512 con 2/16 colori, oppure HAM 4096 colori, interlacciato o meno, anche in overscan. SuperFrame inoltre elimina lo sfarfallio tipico delle risoluzioni interlacciate ripetendo il frame sui cicli pari e dispari del display. Il genlock incluso permette di creare una stazione video per titolazioni ed effetti sulle immagini.

TRACKBALL PC 169.000 --- TRACKBALL AMIGA 139.000

Siete stufi di muovere il mouse in lungo e in largo, di pulirlo continuamente perchè raccoglie polvere e pelucchi? La soluzione è il trackball! Muovete il puntatore sullo schermo mediante il trackball con 3 tasti, molto più intuitivo, semplice e rapido del mouse. La versione PC comprende software per la compatibilità con i più diffusi mouse.

Prezzi IVA compresa

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

MIRROR OF DAWN - Uno è al livello 3 e uno al 5. Apre una porta segreta nella *Chambers of Guardian* del livello 3.
RABBIT'S FOOT - Tre sono disseminate nei Dungeon, e Boris ne ha una. Aumentano la vostra Fortuna durante i combattimenti.
ROPE - Non è essenziale, ma comunque utile quando volete scendere da un livello all'altro senza scale e senza rompervi qualche osso. Una al livello 9, e una la ha Leyla.
HORN OF FEAR - Si trova verso la fine del livello 4. Quando viene usato, gli Elementi di Acqua si ritirano.
BOOTS OF SPEED - Dovreste trovarli tutti e quattro, visto che aumentano la vostra velocita quando li indossate.
SCROLL - Leggete TUTTI i papiri che trovate, dato che contengono importantissime notizie.

E ora... Ta-da! La Soluzione (con la S maiuscola) di *Dungeon Master!*
Supponendo che siate arrivati al 12º livello per vedere il *Lord Chaos* (il mister grigio che si aggira come un'anima in pena), dovete preparare un incantesimo ZO-KATH-RA, metterlo sulla *Power Gem* del livello 14 (per arrivarci calatevi con la corda in una fossa dal 13, uccidete il drago e troverete la *Square Key* sotto un mucchietto di cenere), poi prendete la *Firestaff* e mettetela sulla *Gem*; essa si attaccherà al bastone, incendiandolo. Adesso risalite e cercate il *Lord of Chaos*, intrappolatelo con il *Flux Cage* e lanciatene uno nella locazione dove si trova, in modo che non vi scappi. Se siete ancora in carne e armatura, lanciate un *Fuse* e godetevi la scena finale.

THUNDERBIRDS

(livelli 3 - 4)

Dopo le indicazioni per le prime due missioni pubblicate su K 9 chiudiamo la "pratica" Thunderbirds per gli ultimi due livelli.

TERZA MISSIONE

In questa missione dovrete "prelevare" i documenti racchiusi nella cassaforte, e per aprirla, avrete bisogno di 4 chiavi. Per quanto riguarda la scelta degli oggetti, equipaggiate Lady Penelope con lo Spray Snooze, Parker con topolino meccanico e stetoscopio (o, se volete essere un po' meno delicati, dinamite).

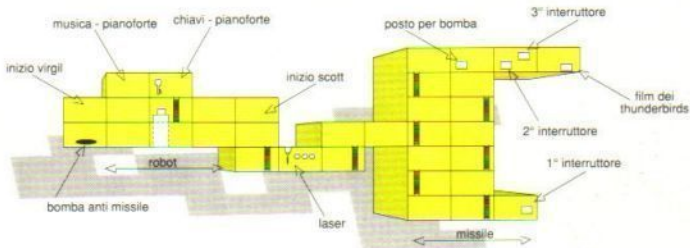
All'inizio, narcotizzate il primo poliziotto; con entrambi i personaggi entrate nella stanza degli schedari (quadro 5), dove Parker deve aprire i cassetti mentre Penelope cerca la chiave. Ora andate davanti all'ascensore numero 2: attenzione perché tutti e due i vostri eroi devono essere davanti alla porta per salire, perché questo ascensore può essere usato solo una volta.

Al secondo piano fate spingere da Parker il carrello verso la porta e al quarto piano fate prendere da Penelope la seconda chiave. Arrivati al sesto piano, usate il topolino a molla per attivare il laser e aspettate fino a quando non si sarà spento.

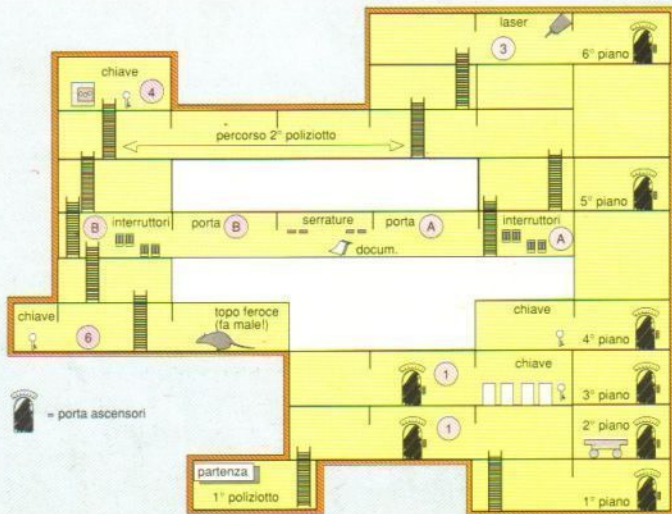
Ora ci vuole un po' di tempismo: Penelope deve scendere due piani, fino a dove è segnato il (bold) percorso secondo poliziotto (bold), evitare la guardia e arrivare alla stanza A per posizionare gli interruttori come indicato sulla mappa (su, giù, su, su, giù, giù), in modo da aprire la porta B. Parker invece deve raggiungere la cassaforte e usare lo stetoscopio o la dinamite (in questo caso, correte!), in modo da trovare la terza chiave.

Con lo stesso personaggio, prima raggiungete la stanza 6 (ecco la quarta chiave), poi gli interruttori B e posizionateli su, giù, giù, giù, su, su in modo da aprire la porta A. I due protagonisti potranno entrare e usare le quattro chiavi per aprire la cassaforte e prendere i documenti.

QUARTA MISSIONE

In questa missione bisogna recuperare la pellicola dei ThunderBirds e, già che ci siete, distruggere il missile.
Equipaggiamento: per Scott occhiali scuri e super colla, per Virgil sempre occhiali scuri e pistola.

Andate con Scott fino al pianoforte e posate tutti gli oggetti per prendere lo spartito e la chiave. Ora aprite il pianoforte con la chiave e fate andare Virgil sopra al piano. Suonando la musica, vedrete scendere Virgil con il pianoforte. Quando arriva il robot, usate la colla per bloccarlo.

Prendete la bomba, andate fino al laser e sparate ai tre sensori per disattivarlo. Impersonando Scott, andate fino al primo interruttore indossando gli occhiali scuri per evitare lo sguardo di Hood che vi fa perdere energia. Quindi raggiungete il terzo interruttore e attivatelo. Prendete la pellicola e andate a posizionare la bomba nell'apertura del missile per disattivarlo.

Complimenti per la soluzione, soprattutto grazie all'aiuto di Massimiliano Massari di Viterbo e Paolo Greco di Roma.

SPACE ACE

La valanga di soluzioni arrivate in redazione per il gioco della Readysoft conferma che non era poi così difficile da terminare. Oppure avete studiato le mosse guardando il modo demo? Per chi non lo sapesse basta scrivere velocemente e di seguito, appena inizia la prima scena DODEMODEXTER e il gioco continua da solo .

Ora è giunto il momento dela soluzione completa, mossa per mossa di *Space Ace*.

Ogni movimento va dato solo una volta e con il giusto tempismo:

scena movimenti

DISCO 1

scena	movimenti
1ª	DESTRA, SINISTRA, BASSO
2ª	DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA
3ª	BASSO, ALTO
4ª	ALTO
5ª	FUOCO
6ª	DESTRA, ALTO

DISCO 2

scena	movimenti
7ª	DESTRA, DESTRA
8ª	BASSO, DESTRA,
9ª	BASSO, SINISTRA,
10ª	FUOCO
11ª	ALTO
12ª	ALTO
13ª	DESTRA
14ª	ALTO
15ª	DESTRA
16ª	SINISTRA,
15ª	SINISTRA

DISCO 3

scena	movimenti
18ª	DESTRA
19ª	ALTO
20ª	FUOCO
21ª	FUOCO
22ª	FUOCO, DESTRA
23ª	FUOCO, BASSO
24ª	FUOCO
25ª	ALTO, BASSO
26ª	DESTRA, BASSO
27ª	SINISTRA

DISCO 4

scena	movimenti
28ª	DESTRA
29ª	DESTRA
30ª	SINISTRA
31ª	DESTRA
32ª	SINISTRA, DESTRA

Dall'elenco dei movimenti all'elenco dei lettori che ci hanno spedito la soluzione:

Mr Backup & S.P., Il cammello volante Kabubi & MCS Soft (Teramo), Francesco Mascetti (Roma), Alessio Priami (Castellina Marittima), Luca Volpone (Rieti), Fabio Gorini & Simone Casadei (Forlì), Stefano Pastori (auguri per la scommessa!) (Bagnolo Cremasco), Marco Cavallo (Bari), G.M. Software Home (Milano), Francesco Rizza, Enrico & Emanuele Tosi (Busto Arsizio), Ivan Nutrito & Alberto Culicchi (Milano), Mauro & Diego Di Lernia (Milano), Giuliano Bellone De Grecis (Bari), The New Generation (Monfalcone), MTGF Group (Stroncone), Paolo Gabrielli (Roma), Renato Attorri (Roma), Stefano Pinti (M.A.W.) (Ostia), Lorenzo Perugini (Brescia), Luca Volpone (Rieti), Massimiliano Rutigliano (Marnate), Andrea Quinto (Ronchi dei Legionari), Fabrizio Rollando (Reggio Emilia), Daniele Bagella (Arezzo), più qualche anonimo.

BLADE WARRIOR™

La bestia vagava nel territorio e da torre in torre aleggiava il richiamo degli stregoni!
Al calar delle tenebre, armato della tua spada e di un grande coraggio, dovrai districarti tra riti occulti di stregoni maligni fino ad annientare il terribile mostro!

Screenshots from Amiga version

LEADER DISTRIBUZIONE

Atari ST Lit. 49.000
Amiga Lit. 49.000
IBM e compatibili Lit. 49.000

Mirrorsoft Limited Irwin House 118 Southwark Street London SE1 0SW Telephone 01 928 1454

IMAGE

http://speccy.altervista.org/

MANIAC MANSION

Dopo l'enorme successo di *Zak McKracken*, la US GOLD/LUCASFILM ha rispolverato *Maniac Mansion* per Amiga, che si rivela tremendamente buono!

Ecco che ci risiamo: tante cose da dire e così poco spazio a disposizione. Questo mese sono rabbrividito con *The Hound Of Shadow* e mi si sono rizzati i capelli con *Maniac Mansion*. Come se non bastasse il pulsante di fuoco del mio joystick ha reso l'anima, il che ha cancellato ogni speranza di provare *Dragons Of Flame*. Ma perché i programmatori non permettono il ricorso alla tastiera per i casi di emergenza?

Hound Of Shadow, sul quale abbiamo già fornito qualche anticipazione su queste pagine, si è rivelato un po' sconcertante e perciò, per risolvere i problemi di spazio, l'ho lasciato da parte fino al mese prossimo. Nel frattempo, ecco il ritorno dal passato di un titolo vincente della Lucasfilm... ed è un ottimo ritorno!

MANIAC MANSION

Il gioco è apparso nel paleolitico inferiore in versione C64, ed è ora tornato alla ribalta su Amiga. Si tratta di un'avventura animata nel tipico stile della Lucasfilm, simile nella struttura e nella presentazione all'acclamato *Zac McKracken* (che rappresenta in effetti un prodotto successivo). Le massicce vendite di *Zak* sono probabilmente le ragioni alla base di questa improvvisa resurrezione del gioco più vecchio.

L'orrore può essere affrontato in un' ampia gamma di modi diversi quando è calato in un adventure. *Hound Of Shadow* fa ricorso a un approccio agghiacciante, senza mezze misure, mentre *Scapeghost* si affidava a un'atmosfera più scherzosa. *Maniac Mansion* ci mostra un altro modo di vedere la cosa, assolutamente demenziale. L' azione si svolge nella vecchia casa del Dott. Fred e la trama è imperniata sulla presenza di una strana meteora atterrata nei pressi della dimora, che ha provocato tutta una serie di strani cambiamenti negli abitanti della casa, sia animali che vegetali. Il Dott. Fred sembra aver preso l'abitudine di fare a pezzetti corpi umani e ha catturato Sandy, la dolce ragazza ponpon del college locale. Il vostro compito è quello di assumere il controllo di Dave - il ragazzo di Sandy - e di due suoi amici nel tentativo di salvare la sfortunata ragazza. Il gioco è interamente controllato tramite mouse, facendo ricorso allo stesso sistema visto in *Zak* e *Indiana Jones*. Tutte le azioni a disposizione sono visibili sullo schermo, perciò tutto ciò che c'è da fare è cliccare su quelle desiderate per costruire un comando. Ognuno dei vostri tre personaggi può venire controllato in modo indipendente semplicemente cliccando sul personaggio desiderato. In molte parti del gioco dovrete servirvi della collaborazione di almeno due, se non di tutti e tre i personaggi, per risolvere i problemi. Per esempio, può essere necessario un personaggio che tenga aperta una porta schiacciando un interruttore nascosto, mentre un altro entra nella stanza.

Tra gli abitanti della casa troviamo il Dott. Fred, la sua moglie-infermiera ninfomane Edna e il loro figlio Ed, che ha una fissazione per la sua macchina (leggermente?!) truccata e per il suo onnipresente criceto. Se un qualsiasi elemento di questo trio malvagio dovesse imbattersi in voi, dovrete pensare bene e in fretta per evitare di finire prigionieri. Gli enigmi spaziano dal ricercare chiavi nei luoghi più inaccessibili, al nutrire verdi tentacoli giganti dall'appetito bestiale, dal riparare un telefono per fare telefonate oscene al riaggiustare dei fili rotti per evitare una completa caduta di tensione, che provocherebbe (come ho sperimentato) la fusione del reattore nucleare situato nello scantinato e la devastazione di ogni cosa nel raggio di diversi chilometri.

I due compagni d'avventura di Dave vengono scelti all'inizio da un gruppo di sei, ciascuno con una propria dote peculiare. Alcuni enigmi nel gioco possono portare a differenti soluzioni in funzione dei personaggi a vostra disposizione. Bernard il fisico, per esempio, è un mago dell'elettronica, mentre Michael è un valido fotografo. Non ho ancora capito che cosa sappia fare Jeff (il Bello della spiaggia) ma certamente non recupererà la radio nella piscina perché non vuole bagnarsi!

A volte nel corso del gioco l'azione viene temporaneamente sospesa mentre viene mostrata una determinata sequenza che si svolge da qualche altra parte nella casa. Queste scene di solito forniscono validi indizi per risolvere alcuni problemi, e possono essere tralasciate se già viste più volte. Personalmente le trovo così divertenti che continuo a riguardarle volentieri, specialmente quella in cui il Dott. Fred dà ordini militari a un tentacolo viola gigante.

C'è solo un aspetto del gioco che ho trovato irritante: nella versione Amiga è necessario cambiare i dischi molte volte (se si ha a disposizione solo un drive). Spesso provare un comando che non fornisce effetti positivi (tipo OPEN DESK) vi costringerà a cambiare il dischetto nel drive. Se il vostro comando successivo avrà successo, dovrete cambiare nuovamente facciata: con due drive il problema non esiste, ma la cosa è un po' noiosa per noi poveretti con un unico drive. Secondo quanto specificato nel manuale, gli utenti ST e PC con drive ad alta capacità potranno combinare i due dischetti in uno solo, e tutte le versioni possono essere installate su hard disk.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
C64/128	prezzo nc	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

PAESAGGIO 90
Una bella grafica, nitida e dettagliata, rende il rapporto col gioco un vero piacere. Il movimento dei personaggi e lo scrolling possono apparire un po' goffi, ma dopo un po' non ci si fa più caso.

INCONTRI 95
L'interazione con i personaggi guidati dal giocatore e con gli abitanti della casa è limitata all'uso di oggetti, ma le risposte offerte sono esilaranti.

IMPEGNO 85
Questa è un'avventura strizzacervello con molte soluzioni che vi faranno picchiare la testa contro il muro. Scoprire come far cooperare i vostri personaggi rappresenta la parte migliore del gioco.

SISTEMA 80
Molto facile da usare, fatta eccezione per l'inconveniente dei frequenti cambi di disco cui si è accennato.

K VERDETTO
850

Compratelo e giocatelo subito. Cambiate i personaggi e giocatelo ancora ed ancora! Questo titolo diventerà probabilmente un classico.

http://speccy.altervista.org/

STARWRECK

Volete scrivere un'avventura e lanciarla sul mercato? C'è stato un periodo in cui gli amanti del genere si sono dedicati a produrre avventure di livello semi-professionale facendo ricorso a generatori quali *The Quill* e il *GAC*. Lo *STAC* però, il generatore per ST, non sembra aver favorito la commercializzazione di molti prodotti. Questa è un'eccezione.

Benché lo *STAC* sia in circolazione da ben più di un anno, sono stati messi in commercio ben pochi giochi scritti con questo sistema, mentre molti hanno fatto la loro comparsa nelle reti di Pubblico Dominio. Adesso fra i prodotti in vendita fa la sua apparizione *Starwreck*, programmato da Chris Jones e distribuito in UK dalla HAT software (meglio conosciuta per i suoi programmi didattici).

Non è disponibile in Italia, ma abbiamo pensato di recensirlo per due motivi: stimolare gli "autori" italiani e metterli in guardia su quello che NON devono fare.

Starwreck è incentrato sui viaggi della U.S.S. LESS (ovvero "L'inutile", notare il gioco di parole con la più famosa U.S.S. ENTERPRISE) e del suo capitano Jimmy Birk. La nave necessita di un rifornimento di cristalli di delerio, ed è costretta all'atterraggio su di un pianeta controllato dai Clinkers. Siete costretti a prendere in prestito (ovvero sottrarre proditoriamente) alcuni cristalli dai Clinkers, benché i vostri rapporti con loro siano assolutamente pessimi.

Come intreccio lo scenario funziona bene, ma la tecnica di programmazione lascia molto a desiderare creando un senso di frustrazione che va a detrimento dell'atmosfera abilmente creata. Il vostro primo obiettivo è quello di lasciare la nave e fare ingresso nel relativamente sicuro spazioporto. Ciò implica la necessità di trovare ed assemblare una tuta spaziale ed evitare di rimanere uccisi dai detriti volanti mentre siete alle prese con il portello esterno.

In questa prima parte dell'avventura si manifestano molti bug: per esempio si può scoprire uno strano berretto da notte nella zona di riposo, prenderlo e vederlo apparire nell'inventario. Il bello è che, se provate poi ad abbandonarlo, vi verrà risposto che non possedete tale oggetto. Un altro problema, dovuto più alle limitazioni del sistema che altro, è costituito dal fatto che quando gli oggetti vengono abbandonati in un dato posto, non compaiono successivamente nella descrizione della locazione.

Più avanti nel gioco dovrete far fronte a carenze di cibo, aria e bevande, ciascuna delle quali porta alla morte se non viene soddisfatta entro poche mosse. Sfortunatamente il normale procedimento di 'prova & riprova' risente del fatto di dover ricaricare tutto il gioco quando si perde la vita, con l'aggiunta di dover ogni volta digitare il vostro nome ed una password di accesso (una delle quali è errata). Poiché la morte sopraggiunge di frequente e le sequenze di movimento lasciano poco spazio alla possibilità di digitazioni errate, sono richieste una grande pazienza e grandi quantità di caffè per portare a termine l'impresa.

Ma basta con le critiche, dato che nell'insieme *Starwreck*, malgrado i suoi difetti nella realizzazione, risulta essere un'avventura molto divertente. Gli enigmi sono congegnati in maniera interessante ed in genere piuttosto complessi. L'autore ha astutamente nascosto la vera natura di alcuni oggetti piazzandoli in luoghi che sembrerebbero alludere ad una loro diversa funzione. È necessario esaminare accuratamente ogni cosa. La grafica è disegnata molto bene ed a tratti è perfino animata (cosa non facile con lo STAC) e mostra sia locazioni che singoli oggetti. Un buon uso della tavolozza dei colori aumenta l'atmosfera enfatizzando il contrasto fra le stanze sporche e disordinate ed un vicino hotel di prima categoria.

La critica di maggior rilievo riguarda è il prezzo, che a 20 sterline è decisamente alto. Ma questo a voi interessa poco, dato che non è importato.

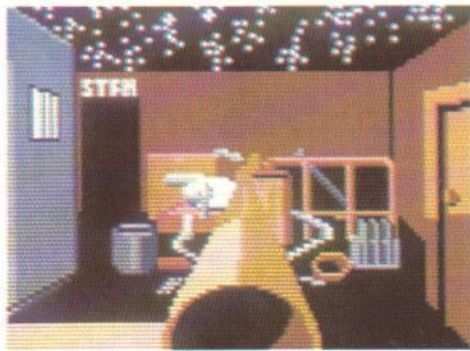
PAESAGGIO 55
Un mucchio di locazioni da esplorare arricchite da un testo di atmosfera.

INCONTRI 25
L'interazione fra i personaggi è molto limitata, per lo più statica e priva di dialogo.

IMPEGNO 80
Enigmi astuti con sferzate di humour ed imprevedibili risvolti salvano il gioco dall'oblio.

SISTEMA 10
Le modifiche al sistema standard dello STAC sono realizzate male ed il numero dei bug è ingiustificabile.

K VERDETTO
500

Malgrado gli errori e la cattiva realizzazione, il programma risulta divertente da giocare, ma è decisamente troppo caro.

QUISQUIGLIE

BUGS FILE

Curiosando tra le riviste che arrivano in redazione abbiamo trovato questi "bugs" che riportiamo come misericordioso aiuto per i poveri avventurieri in difficoltà, ma anche per suggerirvi subdolamente che ci piacerebbe che ci inviaste anche voi delle segnalazioni sui bug che incontrate negli adventure e GdR. Quindi prendete carta e penna e scriveteci. Il discorso vale anche per gli "smanettoni", cioè per coloro che preferiscono i giochi d'azione (sempre che leggano queste pagine!).

Ed ora veniamo ai bug. Ecco un gioco della Infocom e due della Sierra in cui sono misteriosamente apparsi. Qualcuno di voi è trovato questi bug? Se sì, fatecelo sapere.

SHOGUN

A quanto sembra non c'è modo di ottenere il punteggio pieno in *Shogun* poiché si ottengono 5 punti per due azioni che si escludono a vicenda e che richiedono che vi troviate in due posti diversi contemporaneamente! Quindi accettate il fatto di fare 5 punti in meno...a meno che qualcuno non sia riuscito a trovare un sistema per ottenere il punteggio pieno. Nel qual caso ci piacerebbe saperlo.

POLICE QUEST

Quando chiamate un taxi - o cercate di contattare il centralino - gli autori americani si sono dimenticati che in Gran Bretagna il numero è diverso e non ne fanno menzione alcuna. Lasciate stare il 100, il numero che dovete fare è 0 (ma va bene anche 499).

SPACE QUEST II

Quando vi tuffate, c'è un bug che impedisce al programma di capire il comando HOLD BREATH. Per farglielo comprendere dovete scrivere HOLD BREATHE!

I DRAGHI A 16-BIT

Prima di chiudere questo numero abbiamo fatto in tempo a dare un'occhiata alle versioni per Amiga ed ST di *Dragons Of Flame*, terzo capitolo della saga arcade di *AD&D*. Tutto quel che possiamo dirvi è che graficamente i programmi sembrano identici, ma per la recensione dovrete aspettare il prossimo numero! Un altro gioco arrivato in ritardo per la recensione è *Dead End*, un'avventura semigrafica della Interactive Technology (per ST, C64 e Spectrum) ispirata al film "Marlowe, il Poliziotto Privato" che utilizza scene tratte dalla pellicola.

La prima volta che sentimmo parlare di *Fuga dal Castello* fu parecchio tempo addietro, quando ancora il nome "Genias" non era stato ancora pronunciato da nessuno. Nel lungo periodo successivo si perse ogni traccia del programma, ed oggi eccolo apparire come primo titolo della più giovane delle software house italiane.

Mystere è un'avventura semigrafica ambientata sul lago di Ness, famoso per essere la dimora di una misteriosa creatura acquatica. Il giocatore veste i panni di un giovane appena sbarcato sull'isoletta al centro del lago, dominata da un tetro maniero. Scopo dell'avventura è di penetrare nel castello, scoprirne i segreti e - impresa piuttosto ardua - tornare a casa sani e salvi.

Durante il gioco lo schermo è diviso in due finestre, di cui l'inferiore è destinata alla comunicazione con il programma: qui è possibile leggere delle brevi descrizioni testuali, inserire i propri comandi (nel riduttivo formato "Verbo + Oggetto") ed ottenere i dati relativi al nostro personaggio quali inventario, condizioni fisiche, ecc.

MYSTERE

La Genias ha lanciato il suo primo gioco. È un'avventura grafica per Amiga (presto sarà disponibile anche la versione C64) ambientata nei dintorni del lago di Lochness.

La parte superiore dello schermo ospita tre finestre minori dedicate ad una descrizione grafica dei luoghi attraversati e qualche comando particolarmente utile, richiamabile tramite mouse. Va notato che, per quanto all'inizio del gioco sia possibile scegliere fra un'"interfaccia iconica" ed una "testuale", l'unico mutamento sta nell'aspetto delle icone relative a questi comandi, che nel secondo caso diventano comuni "pulsanti" sormontati da scritte.

La confezione del gioco è ben curata e contiene un poster e un nastro con una colonna sonora.

Una volta caricato il gioco, la prima impressione non è delle migliori: le piccole immagini grafiche sono poco dettagliate e mancanti di un indispensabile tocco artistico, mentre le descrizioni ad esse relative appaiono tragicamente brevi - e non prive di errori di battitura. Complessivamente, sembra di essere tornati ai tempi delle prime avventure per Spectrum, per quanto le immagini impieghino molti più colori.

Il parser (interprete di comandi) è forse il punto più debole del programma: le parole riconosciute sono veramente poche, e nonostante questo i tempi di elaborazione degli ordini creano delle fastidiose pause che su Amiga apparirebbero fuori luogo persino nelle mega-avventure di Infocom e Magnetic Scroll.

Ma veniamo alla struttura del gioco vero e proprio, che è l'elemento più importante fra quelli da tenere in considerazione in un gioco di questo tipo. Purtroppo, anche qui i pollici dei nostri recensori si sono rivolti verso il basso. Già alle prime battute ci si rende conto della triste possibilità di morire senza il minimo preavviso; per quanto si possa obiettare che nel mondo reale capita effettivamente così, è da tempo che non si producevano più trame simili, capaci solo di fare infuriare un utente che dovrebbe in teoria divertirsi. La struttura degli enigmi, peraltro, si basa sul ripetuto esame degli oggetti presenti sino a quando non viene così rivelato un qualche oggetto il cui impiego è tanto evidente da rendere inutile ogni sforzo cerebrale.

In definitiva, non possiamo che sconsigliarvi *Mystere* a meno che qualche problema linguistico vi impedisca di godervi i più complessi programmi inglesi. Peccato, perché l'idea di pubblicare un'avventura in italiano era veramente ottima.

PAESAGGIO 50
L'ambientazione è di una scontatezza micidiale, con descrizioni brevissime e qualche errore di battitura.

INCONTRI 35
Pochissimi, eccessivamente semplificati e spesso catalogabili come "decessi senza preavviso".

IMPEGNO 65
Non facilissimo da finire, ma soprattutto a causa delle limitazioni del parser.

SISTEMA 40
Magnifico... se fossimo su uno Spectrum 48K. Purtroppo da un Amiga ci si aspetta moooolto di più.

K-VERDETTO
475

Semplice. Troppo semplice e troppo lento. Sotto molti aspetti è inferiore alle vecchie avventure di *Viking* ed *Explorer* che si era soliti acquistare in edicola.

http://speccy.altervista.org/

KYRIEL KORNER

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE... PARTE 2ª

Imperterrito nel suo tentativo di alfabetizzazione informatica, Kyriel continua - e conclude - il seminario sulla cartografia degli adventure (e dei GdR).

Rieccoci puntuali per concludere il discorso sulle mappe. Se ancora non siete convinti dell'importanza di una mappa ordinata e completa, spero che queste righe possano farvi cambiare idea.

Se inizialmente vi imbattete in un nemico o in un mostro che continua imperterrito ad uccidervi, provate altre strade. Può essere che vi sia una strada per aggirare l'ostacolo o che in altre locazioni sia contenuta la soluzione per superarlo. Ricordate che più si esplora prima di dedicarsi ai problemi seri (tipo una porta che non si apre oppure un troll mooooolto affamato...) più si hanno possibilità di trovare oggetti o informazioni che potrebbero rappresentare soluzioni potenziali ai vari problemi.

I collegamenti tra le stanze sono in gran maggioranza unici ma alcune stanze possono presentare delle anomalie: provate sempre, una volta entrati in una nuova stanza, a ripercorrere il cammino inverso. Se vi ritrovate nella stanza precedente allora il collegamento è normale (fig. 4), in caso contrario indicatelo in modo chiaro sulla mappa disegnando la nuova locazione dove non dia fastidio (vedi fig. 5).

Certe volte, uscendo da una stanza da una particolare direzione, vi ritrovate nella medesima.In questo caso disegnate una freccia che torna verso la stanza (vedi fig. 6). Per appurare che si tratti della stessa stanza (potreste infatti essere finiti in un labirinto formato da stanze tutte uguali...) provate a lasciare un oggetto: se, usciti dalla stanza, lo ritrovate vuol dire che siete proprio finiti nella stessa locazione.

Per aumentare la leggibilità non intersecate le linee di collegamento tra le varie stanze. Se proprio non ne potete fare a meno segnate il punto di intersezione in qualche modo come indicato in fig. 7.

Potrete usare una linea tratteggiata per indicare un passaggio da una locazione all'altra che richiede la risoluzione di un particolare problema (indovinello, parola magica, parola d'ordine o oggetto particolare per passare).In questo caso segnate con un asterisco o con un numero la locazione incriminata e, da parte, segnatevi la soluzione al problema.

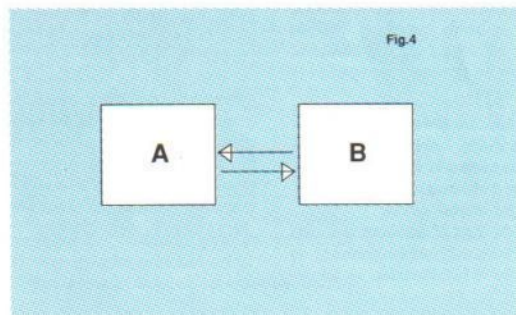
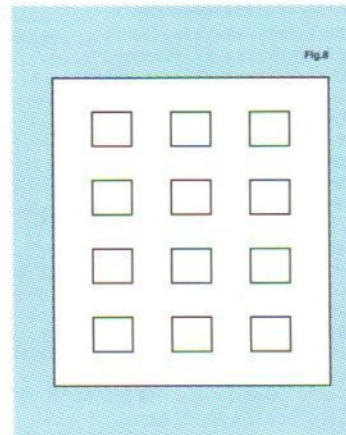
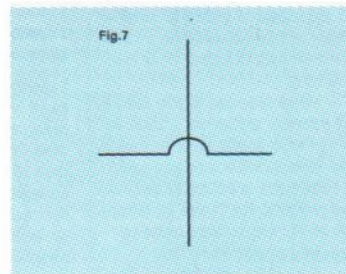
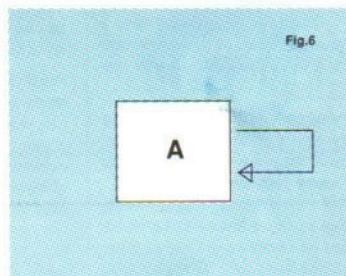
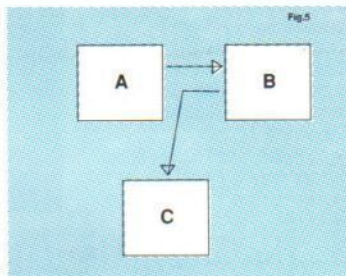
In questo modo, utilizzando questi semplici e basilari consigli, potrete mappare circa l' 80% dei vostri adventure.

Ma ricordate che l'ignoto è sempre in agguato. Potranno capitarvi noiosi contrattempi come dover lottare contro il tempo, magari inseguiti da perfide creature (continuate a disegnare la mappa finché non morite, la seconda volta conoscerete già parte di quello che vi aspetta...) o potreste entrare in un luogo dove gli oggetti spariscono quando li posate. E se pensate che quest'ultima ipotesi sia troppo bizzarra e lungi dal verificarsi provate a posare un oggetto nelle miniere di carbone di *Sorcerer*!

Volendo avere un ausilio alla compilazione della mappa quando vi accingete a cominciare un adventure (e non avete ben presente come si presenteranno le locazioni...) usate un foglio quadrettato in cui avrete preventivamente disegnato delle locazioni (vedi fig. 8). Basterà aggiungere, durante il gioco, le frecce ed i nomi delle locazioni.

Infine ricordate che una buona mappa non è certamente quella che disegnerete la prima volta che esplorate un nuovo adventure. Man mano che scoprirete nuove locazioni la mappa andrà aggiornata, allargata, arricchita e completata. Non abbiate paura di ridisegnarla un paio di volte: una buona mappa rende più servigi di quanto si possa pensare. E se dopo tutto questo discorso vi è passata la voglia di prendere carta e matita, non spaventatevi! Potete sempre ripiegare sugli adventure che hanno una funzione di "automap" inserita nel gioco (*Legend of the Sword*, *Zorkzero*, ecc.). È tutto per questo mese, a risentirci prossimamente su queste pagine.

KYRIEL

http://speccy.altervista.org/

IL SIGNOR ADVENTURE

Keith Campbell è senza dubbio una delle più grandi autorità in materia di adventure: da anni scrive la colonna degli adventure di giornali quali C&VG e Commodore User, oltre a gestire la migliore helpline esistente al mondo.

Siamo certi che gran parte dei nostri lettori lo conosceranno almeno di fama e molti saranno stati "salvati" da situazioni impossibili leggendo le sue rubriche.

Campbell è nato 50 anni fa (proprio nel mese di marzo: auguri!), è sposato con Ruth, è padre di tre figli, Bruce, Neil e Veronica, possiede 2 gatti, Cola e Larry (Lapper), vive a Brighton, ama la birra e malgrado tutto ha ancora una gran voglia di occuparsi di adventure.

Kyriel ha pensato di andarlo a trovare, essendo un suo vecchio amico, e da questo incontro è nata questa intervista.

Pensi che con l'arrivo delle nuove avventure grafiche della Infocom, quali *Shogun* e *Journey*, si chiuda l'epoca delle avventure testuali?
Penso di no, perché *Shogun* in realtà è un adventure testuale con grafica e non un adventure grafico quali per esempio quelli della Sierra. Non è più come ai tempi degli adventure in cassetta per Spectrum e C64. Allora se si aggiungeva la grafica la parte testuale ne risentiva parecchio a causa della limitata memoria della macchina.

Ma gli adventure di solo testo e gli adventure testuali con grafica hanno un altro problema: al momento non sono più molto popolari e produrli costa molto, quindi non ne verranno più pubblicati tanti come un tempo, anche se molte software house continueranno a commercializzarli.

E tra l'altro non chiamerei *Journey* un adventure. Non è certamente un GdR, né un adventure testuale: hai tutte le scelte davanti a te e l'input è molto limitato, non puoi immaginarti le azioni da fare.

Pensi che gli adventure si trasformeranno lentamente in adventure animati come quelli della Sierra o della Lucasfilm o pensi che le due categorie rimarranno separate?
C'è già una certa commistione. Pensa agli adventure della Mindscape, per esempio, accettano quel che si può definire input grafico (icone). I giochi della Sierra invece stanno nel mezzo: devi far uso di un input testuale ma anche di un input grafici (controllando il personaggio). E poi ci sono gli adventure testuali con grafica!

I formati sono molteplici e non penso che si potrà avere l'affermazione di un formato che sia una combinazione di tutti gli altri. Piuttosto penso che case differenti porteranno avanti idee differenti.

Pensi che i GdR stiano in qualche modo uccidendo gli adventure?
Non proprio uccidendo, comunque li stanno un po' soffocando. Personalmente non amo i GdR, poiché vi sono troppi elementi casuali nel gioco. In molti di questi, il gioco si riduce ad una ricerca di particolari locazioni. Non che non ci siano enigmi da risolvere, ma ci sono troppi elementi aggiuntivi che non mi piacciono.

Ci sono elementi casuali anche in alcuni adventure...
Si,vero ma sono molto più limitati.

Sapendo che un avventuriero cerca di scrivere il meno possibile, pensi che i parser che comprendano 2000 parole e che permettano di usare costruzioni molto complesse siano utili oppure no?
Penso che siano utili. Negli anni passati quando la memoria era limitata, i parser mediocri erano giustificati. Oggi con macchine dotate di una memoria così vasta e di tempi di risposta così veloci, i parser possono raggiungere livelli di sofisticazione molto elevata. Ciò non significa che TUTTE le parole che formano un input vengono analizzate: se si immette una frase composta da sei o sette parole, tre o quattro vengono scartate. Ma i nuovi parser sono comunque utili: prendiamo la frase LOOK UNDER TABLE, ad esempio. Introduce una sottigliezza maggiore nel gioco rispetto al solito LOOK TABLE utilizzabile nei parser che comprendono solo due parole. In questo modo il gioco diviene più realistico e del resto non penso ci sia modo di dire LOOK UNDER TABLE in due parole!

Hai ragione, ma non pensi che "POT THE POT PLANT IN THE PLANT POT" sia inutile o perlomeno esagerato?
Vero, ma questo comando era stato introdotto perché *The Pawn* era il primo prodotto della Magnetic Scrolls e avevano bisogno di dimostrare quanto valido fosse il loro parser, così introdussero deliberatamente il comando per provarne la flessibilità.

Scott Adams una volta mi chiese "Perché produrre parser complessi quando si può fare tutto con due parole, al limite proponendo una ulteriore domanda?" Facciamo un semplice esempio: OPEN DOOR. Se la porta ha bisogno di una chiave d'ottone (BRASS KEY) per essere aperta tu puoi chiedere WITH WHAT? Se la risposta ricevuta è WITH KEY e se ci sono più chiavi utilizzabili si dovrà porre l'ulteriore domanda WHICH KEY? Il giocatore potrà ora digitare BRASS KEY e potrà aprire la porta. Morale: un input molto complesso può essere ridotto ad un input di due parole semplicemente facendo più domande. Ma d'altro canto se tu sai che hai bisogno proprio della chiave d'ottone per aprire la porta è molto più comodo digitare OPEN DOOR WITH THE BRASS KEY sulla stessa linea.

In quei tempi Scott era contro i parser complessi, forse perché non ne aveva uno! In uno dei suoi ultimi giochi comunque cercò di introdurne uno (nell'adventure **The Fantastic Four**) e io ricevetti parte del codice sorgente del parser ed effettivamente era un parser complesso. Peccato che per finire il gioco si dovessero usare dei comandi impossibili da indovinare...

La Infocom è stata per anni il sogno dell'avventuriero. Ora che è stata chiusa e venduta all'Activision è da considerarsi definitivamente morta?
Non ho contatti diretti con la società ma ho potuto sentire qualcosa da gente che ha partecipato alla loro festa d'addio in occasione della chiusura (sigh!).Non ho potuto sapere nulla di preciso dall'Activision, ma sembra che sia possibile che alcuni programmatori della Infocom possano scrivere ancora degli adventure "a distanza" collegandosi al loro computer via modem allo stesso modo in cui Mark Blank scrisse *Borderzone*. C' è anche la possibilità che Steve Meretsky possa continuare a lavorare per un'altra compagnia...ma non posso dire ancora quale.

Un'ultima domanda: quali sono i tuoi adventure favoriti e perché?
Vediamo...uno dei miei favoriti, anche se non è uno dei più quotati oggigiorno è *Adventureland* di Scott Adams perché è stato il mio primo adventure. Tutta la famiglia rimase coinvolta nel giocarlo, era un'esperienza totalmente nuova. Era il 1980, il periodo in cui gli home computer erano molto rari e poche famiglie ne possedevano uno. La mia prima impressione fu di stupore quando mi accorsi che potevo digitare delle frasi in inglese ottenendo delle risposte sensate. Se digitavo un verbo che il gioco non capiva ottenevo la risposta "I don't know how to <verb>" (Non so come <verbo>, NdR), se invece il parser non capiva una parola che avevo introdotto la risposta era "I don't understand the word <word>" (Non capisco la parola <parola>, NdR). C'erano battaglie da combattere che unite agli enigmi e combinate con gli elementi di una caccia al tesoro ne fanno uno dei miei favoriti di tutti i tempi.

E qualcosa di più recente?
Stationfall. È un'ottima storia ricca di suspence con una miriade di piccoli enigmi da risolvere, un paio dei quali sono anche piuttosto complessi! Si, è proprio uno dei miei favoriti. C'è anche qualcosa della Magnetic Scrolls ma *Stationfall* è più divertente. Comunque non dimentichiamo *Jinxter*.

Fu in quel momento che si accorsero di aver parlato per più di mezz'ora e visto che era ormai ora di cena si prepararono al banchetto e alle libagioni, pregustando già le eventuali pinte di birra nel vicino pub "The Crown & The Anchor".

L'elfo tornò nel suo bosco e il potente mago continuò ad aiutare avventurieri di tutto il mondo. Ma Kyriel conservò un dono da questo incontro: svegliandosi la mattina sotto la grande quercia riscoprì le preziose pergamene che nella sua infinita saggezza il mago gli aveva donato...

http://speccy.altervista.org/

BLUE MAX

GDW - STRATELIBRI

Esistono pochi lati positivi in una guerra, ma alcuni ci sono e sono innegabili. Uno di questi è il rapido progresso tecnologico dei contendenti. L'industria e la ricerca scientifica dei paesi in lotta compiono passi da gigante cercando di superare i progressi dell'avversario nella produzione di armi sempre più avanzate.

Quando scoppiò la prima guerra mondiale nel 1914, l'aviazione era nata da poco più di un decennio. Nel corso di tre anni i buffi biplani sobbalzanti dai quali eroici "cavalieri dell'aria" si scambiavano colpi di revolver diventarono mortali macchine da combattimento che intrecciavano complicati duelli nel cielo d'Europa. Il fronte francese nell'anno 1917 fu il teatro della maggior parte di questi scontri. I nomi dei piloti di questi aerei, veri e propri pionieri della guerra nell'aria, sono entrati nella leggenda: Fonk, Rickembacker, Baracca e, naturalmente, Von Richtofen.

Blue Max, della ditta statunitense GDW e pubblicato in edizione italiana dalla Stratelibri, è un wargame che ricostruisce l'alba dell'aviazione militare. Si tratta di un gioco molto semplice ma dotato di una freschezza che è raro trovare in giochi più complessi. È possibile giocare in due, uno contro l'altro, ma le partite più divertenti sono quelle tra due squadre di giocatori in cui ogni partecipante controlla un aereo. Questa caratteristica fa di *Blue Max* un gioco che si pone sulla linea di confine tra gioco di società e simulazione storica, ed è quindi adatto non solo agli appassionati ma a tutti quei profani incuriositi che vogliono gettare uno sguardo nel misterioso mondo dei giochi di guerra e a tutti coloro che non sanno rinunciare a una sana serata in compagnia degli amici.

La confezione contiene una mappa esagonata blu divisa in due parti, una serie di schede che illustrano le manovre permesse ai diversi modelli di aerei, un altra serie di schede su cui registrare lo "status" del nostro aereo, un foglio riassuntivo delle regole e delle tabelle più importanti, due set di pedine (coloratissime e graficamente molto belle) ed un manuale di regole con una sezione dedicata alle notizie storiche e alle curiosità.

I contendenti decidono quali aerei impiegare nello scontro e si schierano ai lati opposti della mappa. La sequenza di gioco vede tre fasi principali: scelta delle manovre di combattimento, esecuzione dei movimenti e risoluzione del fuoco contro gli aerei avversari a tiro.

Ogni modello di aereo ha, come detto, una scheda che illustra tutte le manovre permesse a quel veicolo: queste possono essere movimenti in avanti, virate, scivolate d'ala, manovre acrobatiche e altro. Ogni manovra è identificata da un codice e da un disegno che illustra come l'aereo che effettua quella manovra debba essere spostato sulla mappa. Naturalmente i modelli di aerei più maneggevoli hanno un maggior numero di manovre a disposizione fra cui scegliere, mentre i più goffi difficilmente possono effettuare qualche manovra diversa da quelle di base. La scelta delle manovre per il turno di gioco è contemporanea e segreta: ogni giocatore scrive sulla scheda del suo aereo il codice della mossa che intende effettuare in quel turno, e quindi tutti i movimenti vengono effettuati simultaneamente durante l'apposita fase.

Anche la fase di combattimento è simultanea. I giocatori possono sparare agli avversari che si trovano a portata delle loro mitragliatrici. Velocità del vostro aereo, stabilità, tipo di raffica (corta, media o lunga: con una raffica lunga si rischia di fare inceppare le mitragliatrici), velocità dell'attaccante ed altre condizioni sono fattori che influiscono sull'efficacia dell'attacco. Un classico lancio di dado incrociato con l'apposita tabella indica quanti danni l'aereo colpito ha subito e di che tipo (rossi o blu). I danni vengono risolti estraendo apposite tessere bicolori e leggendo sulla faccia indicata dal tipo di danno l'effetto dei colpi subiti. Questi possono essere al motore, alle ali, alla fusoliera o alla coda. Ogni aereo ha un certo numero di punti-danno per ognuna di queste componenti. Quando tutti i punti-danno di una particolare componente sono stati cancellati l'aereo precipita (tranne nel caso che si tratti di danni al motore: in questo caso all'aereo è permesso di entrare in planata).

Esistono altre regole: colpi critici, tallonamenti, incendi e consumo di carburante, ma nessuna di queste appesantisce la struttura del gioco. Il regolamento contiene inoltre regole opzionali che introducono la possibilità di variare la quota di volo (nelle regole standard tutti gli aerei volano "in piano") oltre che ad un maggiore realismo nell'effettuazione delle manovre. Una sezione del manuale contiene consigli per l'organizzazione di tornei, ed effettivamente *Blue Max* è un gioco che si presta molto a questo tipo di attività.E difficile trovare difetti in *Blue Max*, proprio perché la sua grande giocabilità lo rende adatto a tutti. Come simulazione storica non è ultra-accurata, ma rende bene l'atmosfera del periodo. Giocatori esigentissimi potranno trovarlo troppo semplice, ma d'altro canto oggi è raro trovare un gioco semplice che possa dirsi riuscito.

Blue Max è in vendita in tutti i negozi specializzati e in alcune grosse cartolerie di tutta Italia.

COMPLESSIVO 92%

Vincenzo Beretta

- Il primo aereo ad essere abbattuto da un altro aereo nella storia dell'aviazione fu un biposto tedesco (probabilmente Aviatik) il 5 ottobre 1914. Ad abbatterlo furono il caporale Frantz ed il caporale Quenolt su un Voisin ad elica spingente.

- Il primo aereo ad essere costruito espressamente per il combattimento aereo fu il Vickers FB5 Gunbus.

- L'aereo che ottenne il maggior numero di abbattimenti fu il Sopwith Camel con 1294. Il pilota fu Manfred Von Richtofen, con 80. Francesco Baracca ebbe al suo attivo 34 vittorie prima di essere abbattuto sul Piave il 19 giugno 1918.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

FLASHBACK!

Cominciate a strapparvi i capelli, amanti dei revival: questa è l'ultima puntata del meraviglioso K-Flashback, che si è occupato degli ultimi dieci anni di divertimento elettronico.

Ci siamo divertiti un mondo nel compilare questa serie di articoli, ma inevitabilmente abbiamo dovuto omettere alcuni eventi a causa della mancanza di spazio. Ad ogni modo, ci piacerebbe ricevere le vostre lettere nostalgiche riguardanti fatti, cose e persone da noi dimenticati; ricordatevi di scrivere sulla busta "K-Nostalgia": faremo tutto il possibile per stamparne il maggior numero possibile sui prossimi numeri. L'indirizzo è il solito.

1986

ARRIVI E PARTENZE

La presentazione dell'anno fu sicuramente l'attesissimo debutto del Commodore Amiga in Europa, mostrato per la prima volta al Commodore Computer Show di maggio a Londra nel modello originale Amiga 1000. Soffriamo nel ricordare che quella bestiolina all'epoca costava 2.200.000 lire, e che la Commodore si sgolava negandone il potenziale come macchina da gioco. Nel frattempo il rivale 520 ST costava soltanto (si fa per dire) 1.385.000 lire, incluso un monitor a colori.

Il potenziale delle console dedicate, risorte in una forma nuova e tecnologicamente avanzata, venne mostrato con l'arrivo del Sega Master System in autunno. Le altre macchine "nuove" erano delle semplici variazioni sul tema: la Commodore aggiunse un drive al C128 ribattezzandolo C128D, trasformando qualche mese più tardi il C64 con la ormai familiare carrozzeria color avorio; la Amstrad aggiunse altri 256K di RAM e un secondo drive al PCW; lo Spectrum diventò Spectrum 128 in febbraio, uscendo anche in versione Plus 2 da autunno in poi. La Atari produsse una versione da 1Mb dell'ST, il 1040 ST; la Acorn ammodernò lo standard BBC con la Master Series, distribuita brevemente anche in Italia.

CODE MASTERS

Fondata nell'ottobre 1986

La società venne formata dai fratelli David e Richard Darling e dal loro padre Jim, dopo un anno di lavori per la Mastertronic. Prima di quest'intesa, David e Richard avevano scritto dei programmi per il VIC 20 con il nome di Galactic Software mentre frequentavano ancora la scuola.

La filosofia della Code Masters era di produrre molti titoli e venderli ad un prezzo ridotto. Grazie ad una campagna pubblicitaria estremamente raffinata sulle riviste ed in televisione, i Darling diventarono una delle poche "celebrità del software" in Gran Bretagna nel periodo 1988-89.

Primo titolo: *BMX Simulator*
Titolo più venduto: *BMX Simulator* (tutti i formati)

I Darling, eroi del software grazie alla pubblicità

AVVENIMENTI

- Il fatto che Alan Sugar si mettesse a comprare l'azienda di Sir Clive Sinclair sembrava una di quelle previsioni inventate, tipiche dei giornali scandalistici - nel 1986 accadde veramente. Nessuno rimase sorpreso nel vedere Sinclair vendere, visti i problemi con Maxwell avuti l'anno prima. Che l'acquirente fosse la Amstrad, il cui presidente Alan Sugar si dice abbia definito lo Spectrum un "calcolatore incinta", rese la cosa l'avvenimento dell'anno.

- L'Amstrad spese 5 milioni di sterline per il nome della Sinclair, i suoi stock di magazzino e i diritti sulle tecnologie sviluppate. La Sinclair Research continuò ad esistere e Sir Clive, libero dal peso dei debiti e dei magazzini zeppi di Spectrum e QL, fondò la Cambridge Computer per sviluppare degli elaboratori portatili - lo Z88 uscì un anno dopo - e la Anamartic per intraprendere ulteriori ricerche nel campo dell'integrazione su scala dei wafer di memoria. La Amstrad abbandonò il QL senza pensarci due volte e impiegò solo quattro mesi per mettere insieme il Plus 2, dotato di tastiera convenzionale e registratore integrato.

- In maggio, la US Gold perse il suo leggendario "tocco magico". La società era riuscita ad acquisire i diritti per i computer giochi sulla Coppa del Mondo 1986 ed era destinata a raggiungere le vette delle classifiche quando qualcuno si rese conto che non era possibile produrre in

Il K-flashback copre l'ultima parte della decade e racconta degli Amiga, dell'Amstrad e del passaggio alle console della Ultimate...

Il Sega Master System e il NES riaprono un'era che sembrava scomparsa: l'era della console.

La nascita del PC Domestico

Importante quanto il lancio dell'Amiga fu la decisione della Amstrad di aggiungere alla propria linea di compatibili IBM una serie di macchine meno costose di gran parte del software da loro stesse impiegato. La cosa avrebbe avuto notevoli implicazioni per i giocatori: sino ad oggi, solo gli USA consideravano il PC come un home computer, ma con l'innovazione della Amstrad sarebbe presto successa la stessa cosa in Europa.

L'Amstrad non condusse la rivoluzione dei PC tutta da sola, comunque. In effetti mano a mano che i prezzi dei componenti continuavano a diminuire, il mercato si aprì a ditte come le stesse Atari e Commodore, la Bondwell, la Opus e la Tandy che producevano computer per circa 1.500.000 lire.

L'Amstrad PC1512, venduto a 1.390.000 lire, era ancora più a buon mercato. Inoltre, questi computer si potevano trovare in negozi convenzionali, senza doversi rivolgere a rivenditori specializzati in macchine da ufficio. Le mosse della Amstrad per abbassare i prezzi possono anche aver deliziato le masse, ma incontrarono una notevole ostilità da parte delle grandi ditte. Nel giro di poche settimane, cominciò a circolare la voce che i PC1512 tendevano a surriscaldarsi.

La Amstrad rispose col suo tipico stile. Alan Sugar dichiarò che la voce era "solo un pugno di mosche", pretese (ed ottenne) delle scuse ufficiali e, in ottobre, l'Amstrade installò con una certa riluttanza una ventola di raffreddamento nei PC1512, mentre Alan Sugar in persona osservò infastidito che una ventola in realtà non era affatto necessaria.

tempo utile un gioco originale basato sul Mondiale.

Con impassibilità tipicamente britannica, la società produsse ugualmente tutto il materiale previsto - i gagliardetti, i fogli segnapunti, i poster - ed in mancanza di un gioco originale inserirono nella confezione un programma vecchio di due anni opera della Artic, *World Cup Soccer*. Forse tutto questo non avrebbe rappresentato un disastro in sé stesso, ma il fatto che *World Cup Carnival* sia stato messo in vendita a prezzo pieno pur essendo una re-release deluse parecchie persone.

Trip Hawkins: ha lasciato la Apple per fondare la Electronic Arts

DOVE SONO ADESSO?

ULTIMATE SOFTWARE

Un tempo era il leader indiscusso fra i produttori di giochi per Spectrum con titoli come *Sabre Wulf*, *Knight Lore* e *Alien 8*. Dopo essere passata sotto l'ala protettrice della US Gold, la società abbandonò rapidamente il mercato degli 8-bit. I membri di punta della Ultimate fondarono una nuova etichetta, RARE, per sviluppare programmi per la console Nintendo. Adesso come adesso, non hanno più alcun legame col mercato europeo.

GIOCHI DELL'ANNO

Uridium rappresentava il meglio nel settore degli shoot 'em up a scorrimento fluido. *Starglider*, con le sue routine tridimensionali e lo scrolling rapido, fu uno dei primi titoli a dimostrare il potenziale delle macchine a 16-bit. La simulazione di golf della Access, *Leaderboard*, era uno dei titoli più validi per quanto riguardava la giocabilità.

"Se è questo che lo farà comprare o meno alla gente, ci ficcherò una fottuta ventola. E se dicono di volerci sopra dei pallini rosa shocking, ci metterò pure quelli. A che cosa mi serve sbattere la testa contro un muro e ripetere "Non vi serve nessun dannato ventilatore, tesorucci"?

Alan Sugar, dopo la controversia sui PC1512 surriscaldati del 1986 (Citato in Financial Weekly del primo ottobre 1987)

1987

ARRIVI E PARTENZE

Il lancio degli Amiga 500 e A2000 diede ai giocatori una valida possibilità di scelta fra l'A500 ed il 520ST della Atari come raffinate macchine da gioco. Le software house si misero d'impegno a produrre titoli per queste macchine, anche se gli utenti di Amiga venivano spesso frustrati dalla tendenza generale a sviluppare i giochi su ST e convertirli poi direttamente su Amiga. Ad ogni modo, in quel periodo parecchie persone erano ancora scettiche riguardo le potenzialità dell'A500; costava 450.000 lire in più del 520ST, che era stato messo in vendita parecchi mesi prima.

Lo Spectrum che tutti aspettavano, il Plus 3 dotato di disk drive, apparve finalmente in maggio. Un anno dopo l'acquisto della Amstrad, si poterono finalmente vedere i primi risultati dei lavori di Clive Sinclair con lo Z88, un "portatilissimo" che era stato precedentemente presentato col nome di "Pandora".

Zarch era veramente scritto in BASIC? Il gioco era rapidissimo e molto giocabile e dava dei punti ad ogni altro programma per Amiga ed ST. Per infierire ulteriormente sui proprietari di computer a "soli" 16-bit, venne subito messa in giro una voce secondo la quale *Zarch* era stato scritto con poche righe di BASIC Archimedes. Naturalmente non lo era, ma si trattava di un ottimo sistema per far capire le potenzialità del computer.

La Amstrad migliorò la propria linea di PC col lancio del PC1640 e di una gamma di portatili. La Atari presentò una versione potenziata dell'ST, il Mega ST, mentre la Commodore fece un altro tentativo nel mercato dei computer professionali con una linea di PC compatibili.

Tutte queste macchine erano attese da tempo, e con la possibile eccezione dello Z88 riservarono ben poche sorprese. Per una volta, toccò alla Acorn fare la presentazione più spettacolare dell'anno, col lancio dell'Archimedes a 32-bit.

Gli Archimedes 300 e 400 impiegavano la tecnologia RISC sviluppata dalla Acorn stessa - e rappresentarono dei veri precursori in quella fascia di prezzo. Giravano all'incredibile velocità di 4 mips (milioni di istruzioni al secondo), potevano mostrare 256 colori contemporaneamente da una tavolozza di 4.096 sfumature con una risoluzione di 640 x 512 e avevano un sonoro su quattro voci in stereo. Giusto per puntualizzare che si trattava proprio della migliore macchina da gioco in circolazione, David Braben presentò la macchina con un "programmino" chiamato *Zarch*, tanto per dimostrare le incredibili capacità della macchina.

L'Archimedes suscitò parecchie critiche come macchina da gioco soprattutto per il prezzo, nonostante 2.174.000 lire fossero decisamente poche per una macchina RISC. In secondo luogo esisteva il problema della fornitura di giochi: i programmatori avevano appena cominciato a prendere la mano con l'ST e a sfruttare le potenzialità dei chip custom dell'Amiga. Pretendere che trovassero anche il tempo di dedicarsi alla tecnologia RISC era decisamente chiedere troppo.

ELECTRONIC ARTS

Fondata nel 1982; filiale europea 1987

Trip Hawkins lasciò la sua posizione di direttore alle vendite della Apple Computer per fondare la Electronic Arts. La società mirava a produrre lavori nel campo dell'intrattenimento e della creatività. Insieme a giochi come *Pinball Construction Set*, *M.U.L.E* e *Archon*, i programmi di disegno, grafica ed animazione della serie *Deluxe* divennero presto dei classici in tutti i loro formati. La divisione europea della Electronic Arts fece al sua comparsa nel 1987, pubblicando sia i prodotti americani che altri titoli realizzati dalla nostra parte dell'oceano.

Primo titolo: *Pinball Construction Set*

Titoli più venduti: *Pinball Construction Set* (tutti i formati); *Populous* (ST, Amiga)

Pinball Construction Set rese famosa l'Electronic Arts.

AVVENIMENTI

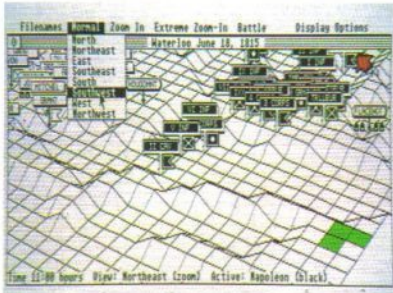
- I virus fecero la loro comparsa in novembre, quando gli utenti di Amiga rimasero stupefatti davanti alla scritta "È accaduto qualcosa di meraviglioso - il vostro Amiga è vivo". Venne immediatamente prodotto e distribuito un *Virus Killer* che sembrò a tutti una soluzione definitiva.
- Ora che i PC come l'Amstrad 1512 e il 1640 arrivavano nelle case, le software house cominciarono a trovare

conveniente una produzione di giochi in formato PC o l'importazione dagli Stati Uniti, dove questa macchina vendeva molto più che i vari Amiga o ST.

● Negli ultimi mesi dell'anno fece la sua comparsa nelle sale giochi italiane *After Burner* un semplicissimo gioco di combattimenti aerei che tuttavia riusciva a calamitare l'attenzione di ogni giocatore. Ciò che lo rendeva tanto speciale era il suo mobile cabinato, nel quale il giocatore veniva sballottato lungo tre assi di movimento ad ogni virata, cabrata o picchiata. Da quel momento in poi, ogni produttore di coin op cercò di inserire nelle versioni 'deluxe' dei suoi giochi di guida un qualche movimento idraulico.

GIOCHI DELL'ANNO

● *Universal Military Simulator*, della Rainbird, distrusse il mito secondo il quale i giochi di guerra, indipendentemente dalla loro intelligenza, dovevano avere una grafica da ZX81.

● *Driller* della Incentive dimostrò che gli 8-bit avevano ancora grandi margini di miglioramento.

U.M.S - *come rinfrescare la facciata dei giochi di guerra.*

● *Nebulus*, della Hewson era un gioco arcade terribilmente originale, decisamente all'altezza degli standard di questa ditta.

● *Guild of Thieves* confermò l'ipotesi che *The Pawn* della Magnetic Scrolls rappresentava solo l'inizio del ritorno degli adventure.

La Pan Am si prende cura di voi, Mark & Spencer vi ama, la Securicor si preoccupa... alla Amstrad, vogliamo i vostri soldi.

Famosa frase di Sugar, citata dal Financial Weekly il primo ottobre 1987 e da molti altri.

Gli sparatutto sono migliorati un bel po' dai tempi di "Uridium... o no? La giocabilità super-fluida di questo gioco rende Uridium un classico assoluto.

'Penso che la gente sia intelligente, non scema. Se potete dare alla gente delle Rolls Royce al costo di una Wolkswagen, sono sicuro che compreranno quelle

Jack Tramiel, intervistato al CeBIT di Hanover nel marzo 1988, riferendosi alla politica costruttiva della Atari.

1988

ARRIVI E PARTENZE

Dopo la confusione dell'anno precedente, il 1988 fu un anno tranquillo per i nuovi computer. Il mercato dei giochi sembrò stabilizzarsi, con l'Amiga e l'ST che si contendevano la fascia più alta del mercato e lo Spectrum, il Commodore 64 e l'Amstrad che si prendevano cura degli "ottobittisti". L'unico fattore imprevisto fu il ritorno delle console, predetto da tutti da molto tempo - è interessante notare che mentre la Nintendo lottava con le unghie e coi denti per accaparrarsi il mercato americano e giapponese, la console rimase praticamente sconosciuta in Europa - inoltre c'era/non c'era un boom dei giochi per PC? Nonostante il fatto che oggi (1990) si stiano scrivendo giochi per PC a destra e a manca, nessuno è in grado di rispondere alla fatidica domanda. Noi di K ci schieriamo a favore dei giocatori su PC, ma quanti ce ne siano al mondo rimane tuttora un mistero.

Sempre a causa di questo dilemma, nel 1988 la Amstrad fece il suo primo errore. Contemporaneamente alla presentazione di una serie di PC studiati per fare entrare l'Amstrad nel campo dei computer professionali, la società spinse un PC 'casalingo', il Sinclair PC200.

I GUAI DEL PC200

Confrontato col PC2000, che possedeva come standard una magnifica grafica VGA, la cruda schermata in CGA del PC200 (fortunatamente mai arrivato in Italia) mostra il problema principale di questa macchina. Eccovi una macchina pensata per giocare (nella confezione erano forniti dei giochi della US Gold) con una grafica antiquata prima ancora di apparire nei negozi. D'altra parte, l'impiego di un drive interno da 3.5" invece che il modello più tradizionale da cinque era innovativo per quel periodo.

Nel complesso era un computer molto poco "amstradoso". Per peggiorare ulteriormente le cose, quando molte macchine arrivarono nei negozi si rivelarono mancanti di cavi, sistemi operativi su disco, manuali o altro. Il PC200 non si riprese più da quel pessimo inizio.

SIMULMONDO

Fondata nel 1988

Finalmente anche l'Italia ha la sua software house specializzata in giochi! Il giornalista specializzato Francesco Carlà fonda la Simulmondo, prima casa produttrice "seria", con sede a Bologna. I primi giochi prodotti dagli intraprendenti italiani non riscuotono spesso successi eclatanti, ma riescono ugualmente a ritagliarsi una stabile fetta di mercato. L'89 è l'anno della definitiva consacrazione della Simulmondo grazie all'uscita di giochi come *Italy '90 Soccer* e *F1 Manager*.

Primo titolo: *Bowls*

Titolo più venduto: *F1 Manager* (tutti i formati)

AVVENIMENTI

● Nel campo dei sedici bit è l'anno dei Transputer. Al Cebit '88 di Hanover l'Atari mostra per la prima volta l'Abaq, un potente supermicro ad architettura distribuita basato su uno o più Transputer T800, mentre la Commodore presentò una scheda Transputer che permetteva di adoperare il sistema operativo Helios.

● Dopo sette anni consecutivi di calo costante nel prezzo dei chip, una serie di provvedimenti presi negli USA per proteggere l'industria nazionale dei semiconduttori dall'invasione dei chip giapponesi a basso costo portò ad un decollo dei prezzi e ad una carenza mondiale di DRAM (memorie dinamiche). Quelli colpiti più duramente furono i produttori di cloni economici di PC, con le loro macchine a basso profitto ed enorme memoria.

"Vogliamo i vostri soldi..." **Alan Sugar**

GIOCHI DELL'ANNO

● *Robocop*, della Ocean sembrava essere solo uno dei tanti spin-off da film di quel periodo. Per Natale schizzò immediatamente in cima a tutte le classifiche...e ci rimase per un anno intero.

● *Tetris* della Mirrorsoft fu un interessante programma sviluppato in Unione Sovietica e si dimostrò uno dei giochi più affascinanti di tutti i tempi.

● *Dungeon Master* portò il genere dei GdR computerizzati qualche passo avanti, mentre il gioco/simulatore della EA *Interceptor* combinava la grafica solida in 3D con una azione di gioco emozionante.

1989

ARRIVI E PARTENZE

Per quanto riguardava la Commodore e l'Atari, gli affari erano esattamente come una guerra. La Commodore aprì il fuoco con un'offerta speciale di giochi uniti all'A500, l'Atari rispose con ancora più giochi; la Commodore preparò una confezione imperniata sul film di *Batman*, l'Atari infilò nelle sue scatole ancora altri giochi.

Improvvisamente vennero offerte alcune interessanti alternative. Il ritorno delle console avvenne davvero - nonostante tutto. In Italia si presentarono tutte insieme, il vecchio ma resistente Atari VCS (ricarrozzato per la terza volta), la console Sega e quella Nintendo, pubblicizzatissima ma fornita di poco software, soprattutto considerando le centinaia di titoli disponibili negli USA e in Giappone. Nel paese del Sol Levante venne prodotto il PC Engine, una console tanto piccola quanto eccezionale, che purtroppo ancor oggi non è stata importata ufficialmente da nessuno. Negli Stati Uniti, nel frattempo, la Nintendo spopolava con la console portatile Game Boy, anche grazie al fatto che veniva offerto in omaggio *Tetris*. L'Atari dal canto suo presentò il Lynx

La Acorn tentò di muovere le acque con un Archimedes "a basso costo", l'A3000. Tutto il mondo si mangiò le mani e rosicchiò i gomiti - a quasi 3 milioni, monitor compreso, tanto economico non era. Nonostante tutto la Acorn fece il possibile per spingere la macchina, e ancor oggi potrebbero esserci delle interessanti sorprese.

AVVENIMENTI

● Il problema dei virus divenne grave, anche se il fenomeno venne largamente drammatizzato. La pubblicità spinse alcuni programmatori ad inventare ulteriori virus; il terrore di eventuali infezioni portò alcune persone ad attribuire ogni minimo bug o difettuccio a un virus. Era il periodo d'oro dei distruttori di virus - sia umani che elettronici.

Molti cosiddetti virus, come il programma del Venerdì 13, più che un vero problema furono delle grosse montature della stampa. L'efficacia del virus "AIDS", che si dice stia attendendo il momento di distruggere ogni hard disk, deve essere ancora dimostrata.

● Il Konix Multi-System sconvolse l'industria durante una presentazione alla Fiera del Giocattolo inglese in gennaio grazie al design innovativo della console e la sua originale periferica - un sedile idraulico. La stampa ed i produttori di software vennero subito conquistati, e gli articoli di lode si sprecarono. La Konix tornò al suo quartier generale di Ebbs Vale a prepararsi per il grande lancio del Multi-System durante il PC Show di settembre.

Alla fine il "grande evento" si rivelò piuttosto imbarazzante, poiché il sistema non si decise a funzionare sino a quando non vennero portati alla fiera un paio di modelli di pre-produzione, che furono disponibili solo per gli ultimi due giorni. Il sedile era ancora un prototipo. Nel frattempo la stampa se ne rimase piuttosto tranquilla, soprattutto per non rivelare il segreto di Pulcinella che la Konix aveva esaurito il denaro destinato alla produzione della console, evitando così di far crollare un enorme castello di carte con la pubblicità negativa. Il problema sembrò avviarsi a una soluzione quando il distributore inglese Add-Ons entrò nella società. Nel 1990 la saga Konix continua.

● Intel e Motorola annunciano quasi contemporaneamente la prossima uscita di due nuovi potentissimi microprocessori con caratteristiche simili (CPU, ALU e FPU integrate). Intel riesce però a superare la concorrente presentando con vari mesi di anticipo il proprio processore montato su di un PS2 con scheda adattata a contenerlo. La commercializzazione di massa è prevista a partire dal gennaio 1990: i nuovi chip sono in grado di lavorare ad una velocità quadrupla rispetto alle CPU attualmente impiegate sui principali home computer.

Girano voci che l'Amstrad ha offerto milioni di sterline per la sedia Konix e che la Konix non ha accettato.

● Un'altra macchina annunciata con grande anticipo e che quasi non riuscì ad essere messa in vendita fu il Sam Coupe, una macchina da giochi compatibile Spectrum con delle capacità audiovisive avanzate sviluppate dalla Miles Gordon Technology. Come la Konix, il Sam subì parecchi ritardi prima che venne avviata di una produzione limitata ad 800 esemplari in dicembre che l'ha fatta diventare l'ultima nuova macchina degli anni '80. Nessuno sa ancora se verrà mai importata in Italia.

● L'Electronic Arts inventò i budget per 16-bit con un catalogo di riproposte a prezzo ridotto; subito dopo la US Gold seguì presentando allo stesso prezzo una linea chiamata Klassix, sulle orme della Kixx per gli 8-bit. Ma chi se non la Mastertronic avrebbe potuto decidere che il prezzo era ancora troppo alto ed inaugurare una serie di titoli per 16-bit a 5 sterline in Inghilterra e 15.000 lire in Italia?

MICROPROSE

Fondata nel 1982, acquista la Telecomsoft nel 1989

Il maggiore "Wild" Bill Stealey, consulente finanziario ed ex pilota dell'aviazione americana, fondò la Microprose insieme a Sid Meier, programmatore della General Instruments, per sviluppare dei programmi di simulazione di volo più realistici degli altri in commercio.

Sino al 1986 la Microprose fu parte della US Gold, dalla quale si separò aprendo uffici in tutta Europa (Italia esclusa, per ora). I maggiori successi vennero con *Gunship*, *Silent Service*, ecc., la le cose migliorarono del 1989 con l'acquisizione della Telecomsoft inglese e la successiva separazione di Stewart Bell e dell'etichetta associata Origin.

Primo titolo: *Hellcat Ace*

Titolo più venduto: *Gunship* (tutte le versioni)

GIOCHI DELL'ANNO

● *Populous* affascinò il megalomane che c'è in ognuno di noi dando la possibilità di giocare nei panni di Dio, che deve controllare terre e paesi. Una programmazione meticolosa ed effetti sonori spettrali hanno aggiunto peso al concetto originale.

● Assolutamente banale, ma apprezzato a causa dell'ottima giocabilità sui 16-bit; fu *Kick Off* della Anco diventò un enorme successo grazie a un'azione estremamente rapida e fluida.

● I simulatori di volo sono sempre stati programmi dallo standard molto alto, ma *Falcon* della Mirrorsoft mostrò a tutti che c'era ancora molto da imparare.

LA AMSTRAD NEI GUAI

Nel frattempo l'apparentemente invincibile Amstrad stava passando un anno da incubo. Il 1988 era stato brutto, con gli aumenti dei prezzi delle DRAM che si mangiavano i guadagni, ma l'89 lo batteva senza problemi. La prima parte delle brutte notizie era costituita dai postumi dell'anno precedente: venne annunciato che per la prima volta il bilancio era stato chiuso in rosso. Poi, mentre la società lottava per far arrivare il PC2000 nei negozi, dovettero essere forniti dei componenti extra per il controller malfunzionante dei drive dei PC2086, e poche settimane dopo apparve un bug nell'MS-DOS 4, il sistema operativo fornito con i PC2000.

Ma il peggio doveva ancora arrivare. In luglio la Amstrad annunciò che avrebbe scambiato gli hard disk dei PC2286 e 2386 dopo che i controlli continuavano a riportare problemi. Venne l'autunno, e in ottobre furono confermati i peggiori sospetti della City quando i guadagni crollarono - 7 milioni di sterline sembrano tanti, ma vanno confrontati ai 160 dell'anno precedente - e la Amstrad ammise di avere nei magazzini merce ferma per 300 milioni di sterline.

Super Mario Land *può non sembrare un granché sul Gameboy, ma è giocabile quanto sulle altre console.*

FRASI CELEBRI DELL'ANNO

"Come vostra zia Petunia, sembra che non muoia mai"

La Commodore parlando del C64 (New Computer Express, 14-1-89)

"Adesso serve un gesto drammatico per superare ogni sospetto che questa società stia fallendo nel suo compito di fornire prodotti affidabili."

Il "gesto drammatico" fu lo scambio degli hard disk dei PC2286 e 2386. (Comunicato ufficiale della Amstrad del luglio 1989)

L'A3000: potenza RISC "a basso costo" dalla Acorn

http://speccy.altervista.org/

NEWEL home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - 3270226 al mattino - Fax (02) 33000035
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

SYNCRO EXPRESS (NOVITÀ)

Se hai l'Amiga, e un secondo drive questo prodotto non puoi assolutamente perderlo.
Qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza.
Copia qualsiasi formato anche MS DOS 3,5", MAC, ATARI, etc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate.
Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza.
La sua forza è un chip custom LSI che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco in soli 29 secondi.
Il solo copiatore hardware L. 89.000
Il copiatore più un secondo drive L. 269.000

AMIGA SELECTOR (Novità assoluta eslusiva Newel)

Ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per Amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la Newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: Digitalizzatori video (EasyView, DigiView, Videon) Digitalizzatori audi (EasySoun, ProSound..) ed altri accessori come AmigaFax e naturalmente le stampanti, Amiga Selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è corredato da un cavo molto corto. Appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile! L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

Penna ottica amatoriale per tutti gli Amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano. L. 49.000

VASTISSIMO CATALOGO HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE 64/128

TAVOLETTA GRAFICA (Novità)

Tavoletta grafica appositamente studiata per Amiga, completa di pennasfera di alta precisione, per professionisti, per darti l'affidabilità che non ti può dare un mouse e neppure un'ottima light pen, completa di software di gestione e driver per poterla usare con tutti i migliori programmi grafici. L. 749.000

SUPER VHS "GEN 2" PROF. GENLOCK SCANLOCK BROADCASTING

Finalmente un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Fino ad oggi per avere un Genlock Broadcasting occorrevano 4/5 milioni, ora con poco più di un milione emezzo potete avere "GEN 2", lo straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 Mhz. 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione.
RGB passante, Croma-Key. Questo e molto più potrete ottenere con il nuovo GEN 2.
SCANLOK Lit. 2.490.000

NEW FINALMENTE VIDEON II Lit. 499.000

Direttamente a colori senza filtri senza passaggi in un tempo minimo le tue immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore da AMIGA.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA PER LA LOMBARDIA

NEWEL

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Real 3D surface mapping.

- Per Amiga 500/1000/2000
- Digitalizza da 2 a 4096 colri
- Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 x 256	384 x 282
320 x 512	384 x 564
640 x 256	768 x 282
640 x 512	768 x 564

- Carica qualsiasi immagine IFF
- Salva in formato IFF
- Facile da usare e installare

Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

MINI-GEN PAL AMIGA

MINI-GEN PAL per ottenere sovrapposizioni di animazioni, titoli, messaggi, ecc.
Funziona con tutti gli Amiga ed è compatibile con programmi TV-Text, Pro Video Plus, e molti altri.
Ora la videotitolazione è alla portata di tutti, semplicissimo da usare. L. 339.000

SUPER MOVIOLA

Anche per Amiga puoi rallentare programmi e giochi, e così puoi superare molte difficoltà come ad esempio la velocità dei giochi spaziali e molti altri, disponibile solo per Amiga 500. Utile, divertente e conveniente! L. 69.000

A520 EXPANDER (Novità assoluta esclusiva Newel)

Finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore TV (A520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'Amiga senza più intralciare. UTILISSIMO!!! Lit. 29.000

SPECIAL RS232 CABLE

Cavo speciale per collegare due computer fra di loro per trasferire file, ad esempio da 5"1/4 a 3"1/2 e viceversa, o semplicemente per giocare a un gioco che lo prevede in due simultaneamente (Flight simulator). Lit. 30.000

VIRUS DETECTOR 2.0 + KILLER

Nuovo rilevatore hardware di virus, segnala acusticamente quando agisce un virus e con il software a corredo è in grado di annullarlo. INDISPENSABILE! Lit. 39.000

VIRUS KILLER SOFTWARE (Nuova versione italiana)

Indispensabile per la salvaguardia dei vostri programmi, annulla tutti i virus che vi possono danneggiare ore ed ore di lavoro. Lit. 25.000

PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock semi-professionale come sopra con regolazioni esterne per dei risultati ancora migliori, disp. varie versioni. L. 399.000

NOVITÀ "TELEVIDEO" AMIGA

Telefonare

AMIGA SPLITTER NEWEL RGB PAL CONVERTER

Per chi possiede già un digitalizzatore video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digil View, ecc. Evita il passaggio dei noiosi tre filtri. Lo splitter Newel converte direttamente l'immagine a colori, indispensabile per chi possiede un digitalizzatore in tempo reale in B/N con Newel splitter potrà ottenere risultati straordinari. Lit. 229.000

AMIGA FAX

Straordinario Fax per Amiga, permette di inviare e ricevere segnali fax, cartine ecc.
Completo di hardware di gestione, disco e manuale in italiano, l'installazione e l'uso sono di una semplicità estrema. Via radio. Lit. 199.000

ATARI - ST

Drive 1 Mb	L. 290.000
Digitalizzatore video in tempo reale	L. 179.000
Scanner	L. 555.000
Sottostampante universale 80 col.	L. 29.000

COMMODORE A590

20 Mb autoboot con possibilità di espansione a 2 Mb Ram interna L. 899.000
con 2 Mb L. 1.390.000

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITÀ SOFTWARE ORIGINALI

ESPANSIONI DI MEMORIA per AMIGA 500 e 1000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria della generazione usano i nuovissimi chip da 1Mbit!, che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
Aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 ad 8 Mb.

Vers. int. per A500 da 512K	Lit. 169.000
Versione esterna Slim Line per A1000 da 512	Lit. 499.000
Versione esterna Slim Line per A500 e A1000 da 1 Mb	Lit. 699.000
Versione esterna Slim Line per A500 e A1000 da 2Mb	Lit. 999.000

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interrutore per selezionarlo. L. 119.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano. L. 23.000

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero. L. 23.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne sia esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano. L. 23.000

OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram L. 59.000

A-MAX

Finalmente l'attesissimo emulatore Machintosh, rendi il tuo Amiga compatibile con l'avanzato modo di Machintosh, comprende la scheda per interfacciare i drive MAC, completo di software e manuale di istruzioni. L. 298.000

ACCESSORI PER AMIGA

Amiga mouse Commodore	Lit. 89.000
Amiga Super mouse - mouse di ricambio (con MousePad & Portamouse).	Lit. 89.000
Mousepad (tappetino per mouse)	Lit. 12.000
Digitalizzatore Video Amiga (con filtri + ma-nuali d'uso)	Lit. 115.000
Digitalizzatore Audio Amiga (microfono + manuale d'uso)	Lit. 115.000
Digitalizzatore Audio & Video (come sopra, tutto in uno)	Lit. 189.000
Digitalizzatore Audio Stereofonico (ProSound Designer Gold V2.0)	Lit. 175.000
Digitalizzatore "Realtime" professionale (in B/N in tempo reale)	Lit. 599.000
Digitalizzatore "Framer" professionale (a colori in tempo reale)	Lit. 1.090.000
Interfaccia "Midi" professionale (Standard midi + truh)	Lit. 79.000
Tastiera midi "Yamaha" (25 strumenti e 25 ritmi di accompagnamento)	Lit. 149.000
Scanner professionale Amiga GS-4000 (105 mm 16 tonalità di grigio)	Lit. 550.000
Sottostampante universale 80 col. (Robusto sottostampante 80 col.)	Lit. 29.000
Schede accelleratrici 60020 - 68030 (varie versioni)	Telefonare

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA CON POSTA O CORRIERE

ALLA NEWEL TROVI IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER!!!

http://speccy.altervista.org/

NÈ REGALI, NÈ INDOVINELLI!

Solo prodotti seri per gente seria,

da una società seria che opera nel settore da 10 anni.

OFFERTA LIMITATA
Ufficio spedizioni Tel. 02/3270226

Alcune nostre proposte:

Amiga 500,
con garanzia 12 mesi Commodore Italia
Manuali in Italiano, Dos 1.3 in Italiano
Kirkstart 1.3
Nuova versione espandibile
su piastra madre a 1Mb
Nuovo cip grafico, mouse, 1 joistick,
1 tappetino per mouse
giochi omaggio — Lit. 789.000

Come sopra, compresa espansione
originale 1MB con clok — Lit. 1.100.000

Espansione Commodore
con clok 512K — Lit. 223.000

Espansione compatibile
senza clok 512K — Lit. 169.000

Commodore 64 new con manuali
in italiano, 1 joistic, 1 registratore,
10 giochi in omaggio — Lit. 299.000

Amiga 500, garanzia, 1MB
espansione o drive in più a scelta — Lit. 990.000

Amiga 2000 1MB, compreso tastiera,
mouse, 1 drive interno, manuali
e sistema operativo — Lit. 1.699.000

Amiga 2000 3MB — Lit. 2.500.000
Espansioni 2MB Amiga 2000 — Lit. 850.000
Espansioni 2MB Amiga 1000 — Lit. 990.000

COMMODORE POINT 90
64 SHOP

Per te che vuoi sempre il meglio per il tuo Commodore 64-128 è in arrivo anche in Italia by Newel:

MK VI
The best Cartridge
(la migliore cartuccia multiutility)

E' in arrivo per te che vuoi sempre il meglio per il tuo 64/128.
MK VI, con lei, la TOTAL Cartridge farete 13

1) MK6 la migliore per effettuare copie di sicurezza
2) Il velocizzatore più sicuro e compatibile Tape o Disk
3) Microprocessore studiato per sostituirsi a quello del computer, invisibile e trasparente al sistema stesso
4) Ricerca le Poke per donare vite infinite a tutti i programmi gioco
5) Possibilità di avere giochi in trainer senza nozioni di linguaggio macchina
6) Sprotegge da nastro a disco e all'inverso qualsiasi programma anche in multiload
7) Trasferisce da 5"1/4 a 3"1/2
8) Velocizza 5/10 volte un nastro
9) Rende parallelo il Disk Drive (202 blocchi in 6 secondi) anche con programmi No Fastload
10) Editor di schermo per cambiarescritte nei programmi
11) Interfaccia parallela Centronic Standard Grafica (con apposito cavo opzionale)
12) Salva e stampa schermate e Sprites di qualsiasi gioco con possibilità di alterazione personalizzata
13) Nuovi comandi basic, Monitor, Linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto tanto di più

ECCO PERCHÈ CON MK VI FARETE 13!!!

Per Commodore 64 e 128 - compatibile con tutti i registratori e i drives in modo 64.

Per fare 13 vi occorrono solo — Lit. 90.000
(IVA compresa) Garanzia a vita

SMART CART 64

Produce velocemente cartridges senza programma. Smart Cart è una cartridge intelligente. Carica il tuo programma, poi muovi l'interruttore e il tuo programma è immagazzinato nella cartridge. Usa la cartridge come qualsiasi altra. La batteria della cartridge dura oltre 5 anni usando una batteria al litio. Smart Cart ha 32 K di memoria per il tuo software. — Lit. 90.000

SPECIALE "GVP"
10.000 hard disk installati nel mondo:

Hard disk Card:
SCSI
DMA 16KB su scheda, fast autoboot (veloce)
Fast file
Sistem
(occupa un solo slot, senza precludere lo spazio)
Drive
(autoboot compatibile su questo Bernolly
con l'esclusivo autodisk change)
Garanzia illimitata quali rappresentanti GVP in Italia

20MB = 1.200.000 — 45MB = 1.400.000
30MB = 1.300.000 — 100MB = 1.990.000

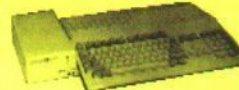
Nuovo Impact W 150 Streaming Tape Backup 150MB
alta velocità Streamer, per semplicissimi Backup di Hard Disk
(file per file o disco intero) formattazione Unix
per i vostri prossimi sviluppi con Amiga 2000
Facile per i principianti ed esperti,
può funzionare da Workbench o Cli

"GVP" SPECIAL (NOVITÀ)

Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la 16/25 68030 accelleratore GVP (32 Bit) opzione del 68882, floating point processor 4 o 8MB a 32 bit 80ns Dram opzionali
Autoboot hard disk controller di serie tre volte più veloce dell'Amiga 2500 il più veloce hard disk controller 700 HK in un secondo (32 Bit)
DMA disponibile automaticamente autoconfigurante
Nibble mode Drams
(Burst mode o wait state) 16/25 MHZ
(possibilità di avere su un solo slot,
hard disk fino 80MB)
4/8MB -68030 + 6882 FAVOLOSO

Contattateci per prezzi e prenotazion

"GVP" PER AMIGA 500

Hard Disk da 20MB fino a 100 MB -
con espandibilità interna fino a 4MB, SCSI
Drive 3" 1/2, DMA 16KB su skeda,
con performance da Amiga 2000
Connettore 86 PIN per connessione dirett.
all'Amiga 500
Autoboot veloce, Fast file sistem,
Connettore SCSI esterno
Alimentatore e ventola incorporati

GEOS 2.0
Il massimo con la minima spesa

Geos 2.0 spreme al massimo le possibilità del tuo Commodore 64 o 128. Geos 2.0 è facile da capire e facilissimo da usare. Tutto quello che bisogna fare è puntare e schiacciare. Geos 2.0 vi mostra le opzioni, voi scegliete e premete con il mouse o con il joystick. Geos 2.0 contiene:
geoWrite, un avanzato word processor;
geoSpell, un correttore ortografico;
geoPaint, uno studio grafico con più di 32 patterns e strumenti che può fare quasi tutto (invertire, specchiare, ruotare gli oggetti, mischiando grafica e testi).
Geos 2.0 è compatibile con LaserWriter.
Geos 2.0 ha anche un disco Turbo che velocizza da 5 a 7 volte il vostro Commodore.
Sono opzionabili anche degli accessori come l'archivio appunti, la sveglia, la calcolatrice.
Lit. 90.000/120.000

BASIC 8

Fai diventare il tuo Commodore 128 un agguerrito concorrente dell'Amiga e dell'Atari ST!
Basic 8, è un Basic extension che permette di costruire grafici in modo paint & draw, di visualizzare 125 colori, di stampare ad 80 colonne...
Raccomandiamo di installare l'upgrade nella vostra video Ram.
Molte software house hanno prodotto collezioni a basso costo di utility, guide ecc. con il potente Basic8. — Lit. 90.000

MIDI 64

Midi 64 è una interfaccia MIDI per il Commodore 64 con 1 porta d'entrata, 1porta passante e 2 uscite MIDI. MIDI 64 è compatibile con i maggiori pacchetti di campioni di suono.
Lit. 79.000

CERCASI DISTRIBUTORI REGIONALI E RIVENDITORI

CERCASI ESPERTI DEL SETTORE DA INTRODURRE NEI NOSTRI ORGANICI
Tel. 8.30-9.30 al 02/33000036

SPECIALE PC

E' disponibile a stok
tutta la gamma Amstrad PC "Consumer"
1512 - 1640 - PPC512 - 640 etc.
e tutta la gamma Business:
2086 XT VGA in 12 configurazioni 8086
2286 AT VGA in 4 configurazioni 80286
2386 AT VGA in 4 configurazioni 80386

Possiamo fornire a sole 269.000 per 36 rate
oppure in leasing
2386 VGA 65 MB RAM
tastiera estesa DOS 4.011 - GW Basic 386
Windows 386
Monitor 14" a colori ad alta definizione
Manuali in italiano
Garanzia 3 anni

Contattateci per chiarimenti e cataloghi

Siamo inoltre in grado di fornire grandi utenze, tipo enti, S.p.A., amministrazioni di vario tipo, con contratti d'acquisto, per grosse quantità di prodotti Amstrad, allo stesso prezzo d'acquisto del concessionario, ovvero con lo stesso sconto concesso da Amstrad a noi.
Contattateci solo in caso di acquisto di volumi tipo 50 computer, 50 monitor, 50 stampanti (ovvero dai 50/100 sistemi completi in su)

PRODOTTI NEC

NEC MULTISINC II	a L. 1.199.000
NEC MULTISINC IIa	a L. 1.179.000
NEC MULTISINC IIID	a L. 1.599.000
NEC P 2.200 Stampante	a L. 749.000
NEC PG stampante PG	a L. 1.390.000
NEC P7 stampante	a L. 1.890.000

Tavolette grafiche compatibili
autocad per PC
con programma grafico — a L. 749.000

Drive esterni XPC
720K - 1.44 MB (3" 1/2) — a L. telefonare
360 (5 1/4) — a L. telefonare

Hard Card (hard disk su skeda) 28/15 mls
Meccanica Miniscribe, Seagate, CNS;
Controller, Western Digital, Seagate
20 MB — a L. 579.000
32MB — a L. 679.000
40MB — a L. 779.000

E TANTO TANTO ALTRO

Inoltre per sconfiggere qualsiasi concorrenza vicina e lontana, abbiamo raggiunto un accordo di distribuzione

FUJITEC/FL

AT 286 a 16 MHz 1MB RAM Q wait state in cabinet tower, con scheda video, tastiera estesa HQ manuali, hard disk da 32MB, monitor duale doppia frequenza (color, hercules, MDA) 1 drive da 5" 1/4 (o 3" 1/2) 1.2 - 1.4 MB
a sole L. 2.299.000 IVA compresa

AT 386 a 25 MHZ come sopra ,
ma con 40 MB Hard disk
a L. 2.799.000 IVA compresa

schede EGA a L. 199.000
schede VGA a L. 499.000
schede I/O Plus a L. 59.000
etc. etc. etc.

SUPER C

C è un potentissimo linguaggio del domani. Super C è un perfetto strumento che può aiutarvi a sfruttare la potenza di C nel vostro 64 o 128. Esso include editor, compiler, linker, manuale, grafici e librerie matematiche. Super C 128 include anche una Ram disk ad alta velocità.
Disponibile per Commodore 64 e 128 (in modo 128). — Lit. 90.000

SOFTWARE

Tutte le ultime novità originali da Leader, CTO, Simulmondo, Cloanto etc. etc.
A richiesta qualsiasi software dagli USA e dall'Inghilterra su prenotazione (soprattutto utility)
Sono disponibili normalmente utility per Amiga professionali. Molti articoli elencati in queste pagine sono disponibili anche per Atari ST

NEWEL MAIL SISTEM (Gruppo Newel MI)
Settore di vendita per corrispondenza e all'ingrosso della Newel S.r.l.
Per acquisti in sede fissare appuntamento: telefonare al (02) 3270226 • Fax (02) 33000035 • Via Matteotti • 20020 Arese (MI)

Luxo Jr. **segnò l'introduzione di diversi nuovi sviluppi tecnici da parte del gruppo di computer animation della Pixar, soprattutto l'auto-ombreggiatura, grazie alla quale un oggetto proietta su se stesso delle ombre. Il film è stato realizzato usando un sistema d'animazione a fotogrammi-chiave con assistenza procedurale d'animazione su un computer VAX-11/750 della Digital Equipment e un Picture System della Evans & Sutherland. Il render delle immagini finali è stato realizzato con sorgenti luminose multiple e *texture* procedurale su quattro computer Console Power 6/32. © 1986 Pixar**

Oltre ogni limite

L'edizione 1989 del Festival Internazionale dell'Animazione di Bristol ci ha fatto constatare quali siano gli attuali livelli della computer grafica animata. K ha attraversato la Manica per incontrare John Lasseter, vincitore dell' Oscar...

John Lasseter è un gioviale californiano sulla trentina che, forse più di ogni altra persona, può essere considerato responsabile degli attuali livelli raggiunti dall'animazione computerizzata. Ogni conoscitore di questo settore è rimasto impressionato dal suo lavoro d'avanguardia, per il quale dovrebbe venire definito il "Disney Digitale". Il lungo elenco dei suoi lavori è di per sé stesso una vera e propria cronologia degli sviluppi nell'arte della *computer animation*.

"Una delle cose a cui ho sempre mirato è capire quali siano i limiti della grafica computerizzata... una volta che si sono compresi questi limiti si possono creare delle cose veramente belle, impiegando tutti gli aspetti del media. Inoltre, una volta capiti, si può cominciare a lavorare per spingere più in là questi limiti... ma prima di spostare i confini bisogna definirli."

E Lasseter li ha spostati più in là di chiunque altro. *Luxo Jr.*, il suo lavoro più premiato e imitato nel quale vengono coreografati i movimenti di due lampade da tavolo, e *Red's Dream*, la solitaria passeggiata di un monociclo, hanno dimostrato che è possibile realizzare delle animazioni sofisticate solamente grazie al computer. L'anno scorso *Tin Toy*, un comicissimo incontro tra un soldatino di latta e un poppante gigantesco, gli ha fatto guadagnare un Oscar in riconoscimento dello sforzo e il più recente *Knickknack*, la storia di un irrequieto pupazzo di neve e di una "plastica" fanciulla in bikini, sembra candidato ad un altro premio. Sia *Tin Toy* che *Knickknack* sono ingegnosi, dotati di un gran senso dell'umorismo e senza sbavature, e riescono a trasportare il pubblico in un affascinante viaggio di cinque minuti nel mondo dell'animazione elettronica.

FRUSTRAZIONE COMPUTERIZZATA

Nonostante Lasseter lavori con alcuni dei più sofisticati sistemi disponibili di animazione computerizzata, continua a sottolineare quanto i computer siano relativamente poco potenti da rendere impossibile persino ad un animatore pluripremiato lavorare ad una velocità accettabile.

"È come lavorare con un WP che impiega dieci secondi per mostrarti la linea che hai appena battuto... anche se le cose stanno lentamente migliorando, metà della fatica sta ancora nell'imparare a fronteggiare la frustrazione."

Uno dei cambiamenti più notevoli che si possono constatare nella fase di produzione delle animazioni è il migliorare del rapporto costo/efficacia offerto dagli attuali sistemi di animazione.

"Oggi è possibile fare film più lunghi... prima era impossibile fare qualcosa che andasse oltre i cinque minuti, poiché ci volevano sei o sette mesi. Ora possiamo produrre sequenze di trenta minuti in un anno circa... sembra che la tecnologia dei computer diventi sempre più potente a costi sempre minori."

In parte, il miglioramento del rapporto prezzo/prestazioni è causato dall'avvento di personal computer che permettono di pianificare sceneggiature e sequenze cronologiche senza dover ricorrere a costosissime reti on-line. Personal computer come il Macintosh della Apple vengono forniti nella configurazione base di sofisticati pacchetti di animazione. Recentemente, Lasseter è stato ospite in Europa della Apple per una dimostrazione degli impieghi del Mac come piattaforma di base per l'animazione computerizzata. In effetti, la Apple è tanto convinta della predominanza della sua macchina in questo campo da aver co-sponsorizzato il festival di sei giorni. *Knickknack* è stato sceneggiato completamente su di un Mac II e Lasseter attende con impa-

zienza il giorno in cui potrà creare direttamente su Macintosh delle animazioni ad alto livello standosene tranquillamente a casa. La chiave per l'animazione domestica su Mac è *HyperCard* dato in omaggio con la macchina. Si tratta di un'applicazione controllata da mouse che permette all'animatore di creare pulsanti "cliccabili" che guidano delle sequenze basate su dei fotogrammi individuali. Una gamma di modifiche su schermo e di strumenti grafici, uniti alla capacità di scansionare immagini dall'esterno, permettono all'utente un completo controllo del movimento. Se bisogna cambiare la durata di una sequenza non si deve far altro che inserirne la lunghezza in decimi di secondo - il software modifica la frequenza di aggiornamento dei fotogrammi di conseguenza, assicurando una temporizzazione perfetta. Lasseter utilizza *HyperCard* insieme a un semplice digitalizzatore Thunderscan, che viene montato al posto del nastro di una stampante a matrice di punti. Le immagini fotocopiatepossono facilmente venire scansionate e inserite in *HyperCard* permettendone una facile manipolazione e l'inserimento nell'animazione grazie alle comode funzioni di "Taglia & Incolla". La struttura potrà anche essere semplice, ma i risultati sono sufficientemente sofisticati da interessare un professionista come Lasseter.

"*HyperCard* mi dà un'idea approssimativa dei tempi e della sceneggiatura... tanto buona che il prodotto finale, tradotto sui nostri sistemi personalizzati, cambia solo di poco. Per convertire *Knickknack* dalla sua forma sceneggiata c'è voluta solo una settimana".

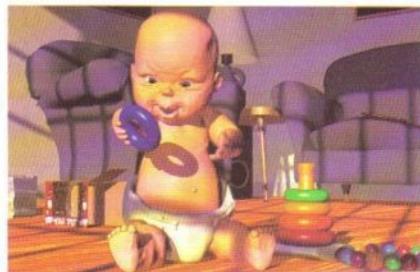
L'ARTE DEGLI ANNI OTTANTA

Creare delle animazioni computerizzate a casa è, naturalmente, un fenomeno strettamente tipico degli anni ottanta. Sino ad ora, l'animazione è stata l'arte visuale con maggior impiego di lavoro manuale, e richiede un'incredibile pazienza e la particolarissima abilità di essere capaci a considerare eventi a volte rapidissimi secondo un punto di vista da lumaca. Parte del problema è stato causato dalle diverse necessità delle azioni di sfondo e di primo piano. Le prime sono in gran parte statiche - con la semplice funzione di scenografia per una complessa girandola di attività in primo piano primi tecno-animatori sfruttavano la possibilità di consegnare le funzioni prevalentemente geometriche di gestione del fondale al software di controllo. L'animazione dei personaggi e quella generalmente in primo piano necessitava di un movimento più organico e naturale, e perciò rimase strettamente nelle mani dei disegnatori a mano libera.

Per Lasseter, i computer rappresentano un sistema in grado di fornire la tecnica necessaria per un balzo in avanti quasi rivoluzionario.

"Ho cominciato a lavorare alla Disney dopo la laurea ed ho visto i primi segnali in un film che stavano producendo in quel periodo... e ho pensato CI SIAMO. Ho visto questo tremendo potenziale di espansione dell'animazione... impiegare i computer per fare i fondali ed usare l'animazione manuale tradizionale per i primi piani."

Tin Toy è stato il primo film animato al computer a vincere un Oscar ed anche il primo lavoro della Pixar in cui figurava l'animazione di un personaggio umano. Per realizzarlo è stato digitalizzato un modello 3D del corpo del bambino da modelli di creta e "fuso" con una descrizione scheletrica del personaggio, cosicché il corpo si muovesse e flettesse secondo le direzioni dell'animatore. L'animazione dell'espressione facciale del neonato ha richiesto la definizione di oltre 40 muscoli facciali che sono stati raggruppati per funzione, consentendo all'animatore un miglior controllo dell'espressione facciale. L'animazione del giocattolo a molla è stata resa più fluida attraverso l'utilizzo di animazione procedurale e tecniche dinamiche. L'elaborazione delle immagini finali a colori è stata realizzata usando i sistemi di render della Pixar, implementando la RenderMan Interface per la descrizione di scene 3D. Il film utilizzava tecniche quali _shading_ procedurale, auto-ombreggiatura, sfocatura dei movimenti e _texture mapping_. © 1988 Pixar

Il render di certe scene di _Red's Dream_ è stato realizzato con tecniche di texture, auto-ombreggiatura e sfocatura dei movimenti e, in alcuni casi, sistemi a particelle. I fotogrammi sono stati elaborati su un computer Pixar Image e su due Power 6/32. L'animazione è stata creata usando un altro Power 6/32 e un PS350 su cui girava un sistema d'animazione a fotogramma-chiave della Pixar e del software d'animazione procedurale. © 1987 Pixar

Per creare _Knickknack_ è stato usato il software di modellazione e animazione della Pixar, che girava su due workstation, comprendenti un Power 6/32 e un PS350. Il render del film è stato realizzato usando il sistema della Pixar, implementando la RenderMan Interface per la descrizione di scene 3D e impiegando tecniche quali ombreggiatura procedurale, auto-ombreggiatura, sfocatura dei movimenti e _texture mapping_. Per vedere i "provini" dei fotogrammi in 3D è stato usato un monitor a display stereoscopico tridimensionale della Tektronix. L'animazione finale è stata registra su un "film recorder" analogico della Agfa/Matrix. © 1989 Pixar

Il film era *Tron*, e trasformò John Lasseter da semplice membro della troupe al lavoro su *Il Canto di Natale di Topolino* a vincitore di Oscar con la società di animazione forse più all'avanguardia del mondo. In poche settimane aveva completò un test di 30 secondi intitolato *Wild Things* che piacque molto al Computer Graphics Group della Lucasfilm.

Sorprendentemente, Lasseter ha sempre scritto il suo software di controllo delle animazioni in UNIX, un linguaggio normalmente considerato riservato al lavoro sulle reti locali. Ma la ragione è storica piuttosto che razionale - tutti gli animatori di Hollywood e gli studi di effetti speciali usavano dei VAX, e l'UNIX era all'ordine del giorno. Ma mentre la Disney e la Lucasfilm si spostarono su computer ultrapotenti come i Cray XMP, Lasseter entrò in società con un gruppo di ex dipendenti della Lucasfilm fondando la Pixar, una ditta rivolta allo sviluppo delle tecniche di animazione mediante l'utilizzo di hardware e software su misura e di una enorme immaginazione. "Utilizziamo unicamente del software progettato da noi su dei potenti Computer Console in UNIX e sul nostro computer personalizzato Pixar Image... hardware dedicato all'animazione. Per la modellazione utilizziamo un Picture System 350 della Evans & Shuterland - si tratta di una macchina vettoriale che ci permette di osservare in tempo reale dei modelli in grafica a fil di ferro. Una volta che abbiamo i modelli ed abbiamo studiato l'animazione, passiamo il tutto nel software di *rendering* RenderMan della Pixar - e riempiamo i piani col colore, la trama, le luci e i riflessi. A volte troviamo appropriato sfruttare dei modelli come sorgenti, così possiamo digitalizzare sagome organiche scolpite in plastilina... come il bebè di *Tin Toy*... e li incorporiamo nel sistema di modellazione. Ma quando si ha a che fare con forme completamente geometriche, come tutti i personaggi di *Knickknack* e *Luxo Jr.*, usiamo solo il sistema di modellazione." Lasseter ci fa notare anche che indipendentemente dall'hardware disponibile, la chiave per una buona animazione di personaggi umani è una buona capacità di osservazione. "Per il personaggio di *Tin Toy* ho ripreso per nove ore il pupo di mio nipote mentre faceva cose normali come star seduto a giocare ed ho passato moltissimo tempo a rivedere quelle sequenze solamente per comprendere come si comportano i bambini."

COSA CI ASPETTA?

In effetti, la forza della Pixar sta nel lavoro sui personaggi, sia che si tratti di bambini che terrorizzano giocattoli di latta o di pupazzi di neve armati di martelli pneumatici per fuggire da una boccia di vetro. Entro breve verrà firmato un contratto con la Colossal Picture per produrre dei veri e propri film che utilizzeranno un misto di riprese dal vero e di animazione. Nel frattempo, Lasseter sta cercando di lavorare ad alcuni special di mezz'ora per la televisione ma vuole tornare al suo concetto originale di riprendere dei personaggi animati tradizionalmente su fondali computerizzati. "Ci sono certe cose che i computer non sono proprio capaci di fare... delle forme organiche in movimento si possono ottenere bene solo se realizzate con tecniche di animazione tradizionali, ma per delle applicazioni in cui sono presenti forme geometriche e prospettive, i computer sono più che ideali, addirittura essenziali. Dobbiamo cercare di combinare le parti migliori di entrambe le tecniche." Ora che ha appena completato *Knickknack*, Lasseter sta per cominciare a lavorare su una serie di pubblicità televisive. La prima è uno spot di trenta secondi per il succo di arance Tropicana, che sarà seguito entro breve da quello per un cioccolatificio ancora senza nome. Sembra che anche gli artisti più famosi debbano pagare l'affitto, e nel campo della pubblicità girano molti soldi. E per delle animazioni sofisticate che possono costare sino a 6.000 dollari al secondo è proprio quello che ci vuole.

http://speccy.altervista.org/

ALEX COMPUTER

MAIL SERVICE

---------- AMIGA----------	
TV SPORT FOOTBALL	L. 5 9.000
LORD OF THE RISING S.	L. 6 9.000
POPULOUS	L. 4 5.000
MANHUNTER	L. 5 9.000
SPACE QUEST II	L. 4 7000
SPACE QUEST III	L. 6 9.000
LEISURE SUIT LARRY	L. 4 9.000
LEISURE SUIT LARRY II	L. 6 9.000
GOLD RUSH !	L. 4 9.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 4 9.000
BLOOD MONEY	L. 5 9.000
KICK- OFF	L. 2 9.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 6 9.000
UMS	L. 4 9.000
DUNGEON MASTER	L. 4 9.000
POPULOUS DATA DISK	L. 2 1.000
TEST DRIVE II THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 2 4.000
FALCON MISSION DISK	L. 4 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
DR. DOOM'S REVENGE	L. 2 9.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 6 9.000
GHOULS 'N' GHOSTS	L. 1 8.000
XENON II	L. 3 9.000
F-1 MANAGER	L. 3 9.000
MANARA LE DECLIC	L. 3 9.000
MANIAC MANSION	L. 5 9.000
EXTRA TIME	L. 1 8.000
LASER SQUAD	L. 3 9.000
INDY THE G. ADVENTURE	L. 3 9.000
NINJA WARRIOR	L. 2 9.000
SWITCH BLADE	L. 1 8.000
INTERPHASE	L. 4 9.000
BORODINO	L. 2 9.000
ARMADA	L. 2 9.000
AUSTERLITZ	L. 2 9.000
STARFLIGHT	L. 3 8.000
STELLAR CRUSADE	L. 7 9.000
STAR COMMAND	L. 6 9.000
FULL METAL PLANET	L. 3 8.000
FIGHTER BOMBER	L. 5 9.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
THE UNTOUCHABLES	L. 2 9.000
ONSLAUGHT	L. 1 8.000
PREDATOR	L. 4 9.000
STRIDER	L. 1 8.000
DARIUS	L. 3 8.000
THE CYCLES	L. 3 8.000
SIM CITY	L. 5 9.000
FOOTBALL M. II EXP KIT	L. 2 5.000
STUNT CAR RACER	L. 5 9.000
OPER. THUNDERBOLT	L. 2 9.000
GAZZA'S SUPER SOCCER	L. 2 9.000
WEIRD DREAMS	L. 5 9.000
DOUBLE DRAGON II	L. 2 9.000
SPACE ACE	L. 9 9.000
BLUE ANGELS	TELEF.
F-29 RETALIATOR	L. 4 9.000
NORTH & SOUTH	L. 3 8.000
THE SEVEN GATES OF J.	L. 2 9.000
BATMAN THE MOVIE	L. 2 9.000
CHESSPLAYER 2150	L. 5 9.000
ROCK 'N ROLL	L. 2 9.000

---------UTILITIES---------	
MUSIC X	L.36 6.000
DEVPAC 2.14 (IN ITAL.)	L.12 0.000
DE LUXE PRINT II	L.15 0.000
TOTOTREK	L. 4 5.000
LOGISTIX	L.12 0.000
CAD-3D	L.14 5.000
TEXTCRAFT PLUS	L.14 5.000
X-CAD	L.7 00.000
PHOTOLAB	L.2 69.000
KINDWORDS 2.0	L. 1 09.000
MATH-AMATHION	L. 7 9.000
AMIGA TOTO	L. 6 9.000
SUPERBASE PERSONAL	L.19 0.000
SUPERBASE PROFESS.	L.39 9.000
64 EMULATOR II	L.16 9.000
INTRO CAD	L.10 2000
MOVIE SETTER	L.14 9.000
C-1 TEXT NEW VERSION	L. 6 9.000
CONT. CASALINGA	L. 7 5.000
FLOW CAD	L. 6 9.000
DIGI PAINT III	L. 2 20.000
AEGIS SONIX 2.0	L. 140.000
SCULPT ANIMATE 4.0	L. 720.000
AEGIS VIDEOTITLER	L. 240.000
AC/BASIC	L. 295.000
TURBO SILVER	L. 237.000
TEXTPRO	L. 140.000
MACROASSEMBLER	L. 199.000
GOMF ! 3.0	L. 7 5.000
TV TEXT	L. 190.000
TV SHOW	L. 190.000
PRO SCRIPT	L. 9 5.000
PRO MIDI STUDIO	L. 299.000
DE LUXE VIDEO III	L. 259.000
MIDI RECORDING S.	L. 129.000
AUDIO MASTER II	L. 190.000
SS. SOUND SAMPLER	L. 179.000

NEW ANTIVIRUS AMIGA ! !

V.I.P. L.69.000

VIRUS KILLER L.29.000

---------ATARI ST---------	
KICK OFF	L. 2 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
DEJA VU II	L. 4 9.000
AFTER BURNER	L. 3 9.000
VICTORY ROAD	L. 3 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
RED HEAT (DANKO)	L. 3 9.000
RVF HONDA	L. 5 9.000
RAINBOW WARRIOR	L. 5 9.000
MAN HUNTER 2 S.F.	L.5 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.2 9.000
TIGER ROAD	L.3 9.000
MOONWALKER	L. 2 9.000
SUPER WONDER BOY	L. 3 9.000
VERMINATOR	L. 4 9.000
GHOULS'N'GHOSTS	L. 2 9.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
RED STORM RISING	L. 4 9.000
GALAXY FORCE	L. 4 9.000

---------MS DOS---------	
F-19 STEALTH FIGHTER	L. 9 9.000
SENTINEL WORLDS I	L. 5 9.000
FAST BREAK	L. 3 5.000
688 ATTACK SUB	L. 7 2.000
OUT RUN	L. 2 9.500
U.M.S.	L. 4 9.000
U.M.S. SCENARIO DISK 2	L. 2 5.000
GUNSHIP	L. 6 9.000
TEENAGE QUEEN	L. 3 7000
BLACK CAULDRON	L. 4 9.000
ZAK MC KRACKEN	L. 4 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
BATTLECHESS	L. 6 9.000
GRAN SLAM BRIDGE	L. 6 9.000
CENTERFOLD SQ.	L. 3 9.000
BAAL	L. 4 9.000
MENACE	L. 4 9.000
MECHWARRIOR	L. 5 9.000
DIE HARD	L. 5 9.000
DEATHTRACK	L. 4 9.000
FIGHTER BOMBER	L. 6 9.000
F-15 STRIKE EAGLE II	L. 7 9.000
OIL IMPERIUM	L. 4 9.000
RED STORM RISING	L. 7 9.000
HARLEY DAVIDSON	L. 4 9.000
FLIGHT SIMULATOR IV	L. 129.000
FLIGHT SIM. SCENERY	L. 3 9.000
THE GAMES WINTER ED.	L. 2 9.000
FINAL FRONTIER	L. 5 9.000
NORTH & SOUTH	L. 3 8.000
DE LUXE STRIP POKER	L. 3 9.000
INDIANAPOLIS 500	L. 4 5.000
SPACE QUEST III	L. 5 9.000
POLICE QUEST II	L. 4 9.000
KING'S QUEST IV	L. 6 9.000
MAN HUNTER	L. 5 9.000
GOLD RUSH !	L. 4 9.000
F-16 FALCON AT	L. 8 9.000
BALANCE OF POWER	L. 4 8.000
HOSTAGES	L. 3 7000
DEMON'S WINTER	L. 5 9.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 4 0.000
KING'S OF THE BEACH	L. 6 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
CURSE OF THE AZURE B.	L. 6 9.000
TEST DRIVE II-THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II-DATA DISK	L. 2 4.000
TEST DRIVE II-MUSCLE C.	L. 2 4.000
MOTOCROSS	L. 4 9.000
MOONWALKER	L. 2 9.000
STAR TREK V	L. 4 9.000
BLUE ANGELS	L. 4 5.000
CHESSMASTER 2100	L. 4 9.000
F.1 MANAGER	L. 3 9.000
BORODINO	L. 2 9.000
FERRARI F.1	L. 4 5.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
MAN HUNTER II S.F.	L. 5 9.000
HEROES QUEST	L. 9 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
AFTERBURNER	L. 5 9.000
M-1 TANK PLATOON	L. 8 9.000
STEEL THUNDER	L. 4 5.000
FIENDISH FREDDIE	L. 4 5.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
VETTE !	L. 6 9.000
SIM CITY	L. 5 9.000
THE CYCLES	L. 3 8.000
STARGLIDER II	L. 7 9.000
LOMBARD'S RALLY	L. 5 9.000
CARRIER COMMAND	L. 7 9.000
DRAGONS OF FLAME	L. 5 9.000
DOUBLE DRAGON	L. 4 9.000
LICENCE TO KILL	L. 2 9.000
SPACE ROGUE	L. 4 9.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI , ANCHE PER CONSOLE NINTENDO , SEGA ED ATARI 2600.
TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

-----BIBLIOGRAFIE AMIGA-----	
VIRUS	L. 4 0.000
AMIGA BASIC	L. 6 0.000
AMIGA TRICKS & TIPS	L. 4 5.000
VANDEMECUM DEL ED.	L. 4 5.000
AMIGA PRIMI PASSI	L. 4 0.000
AMIGA TECN.DI PROGRAMM.	L. 6 2.000
AMIGA ASSEMBLER	L. 5 9.000
AMIGADOS	L. 5 9.000
AMIGA LINGUAGGIO C	L. 5 2.000
LINGUAGGIO C PER AMIGA	L. 6 0.000
AMIGA GRAFICA 3 D	L. 5 9.000
AMIGA GUIDA UTENTE	L. 5 5.000
L'AMIGA	L. 6 0.000
MANUALE DI AMIGADOS	L. 6 0.000

--BIBLIOGRAFIA DOS--	
INSIDE OS/2	L. 7 0.000
INSIDE PC IBM	L. 6 3.000
MANUALE DEL DOS	L. 5 5.000
HARD DISK COMPANION	L. 6 0.000
LINGUAGGIO ASSEMBLY	L. 7 2.000
MS DOS IL GRANDE MAN.	L. 6 5.000
MS DOS 2 E 3	L. 5 2.000
MS DOS ADVANCED	L. 5 9.000

---------LINGUAGGI---------	
TURBO BASIC	L. 4 3.000
LINGUAGGIO C	L. 3 5.000
PROGRAMMARE IN C	L. 3 9.000
C LIBRARY	L. 5 2.000
COBOL PER MICROCOMP.	L. 3 5.000
ADVANCED TURBO PASCAL	L. 4 0.000
PROGRAMMARE IN PASCAL	L. 1 9.000
TURBO PASCAL IN GRAFICA	L. 2 9.000
50 PROG.IN TURBO PASCAL	L. 3 9.000

---------GUIDE---------	
IMPARA 1-2-3...	L. 4 5.000
LOTUS 1-2-3	L. 2 1.000
IL NUOVO 1-2-3	L. 2 9.000
LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PR.	L. 5 0.000
USARE 1-2-3	L. 6 7000
DBASE III PLUS	L. 6 5.000
DBASE III	L. 4 2.000
INTRODUZIONE A DBASE IV	L. 2 4.000
DBASE III GUIDA ITALIANA	L. 4 5.000
MANUALE DI WORD	L. 7 0.000
WORD STAR 5	L. 7 5.000
PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO	L. 5 5.000
QUATTRO GUIDA ALL'USO	L. 8 7000
AUTOCAD GUIDA ITA. USO	L. 4 0.000
AUTOCAD PROG. AVANZATA	L. 6 5.000

----MICROPROCESSORI----	
PROGRAMMAZIONE 68000	L. 1 8.000
ASSEMBLER PER 68000	L. 7 0.000
80386 PROGRAMMAZIONE	L. 5 5.000

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NOSTRA NUOVA SEDE IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

TEL. 011/7730184

LA K-BORSA

LA BORSA DI K VI DICE QUALI SONO I GIOCHI CHE I RECENSORI DI TUTTE LE RIVISTE ITALIANE DEL SETTORE HANNO PREMIATO CON VOTI ALTI. E QUINDI VI DICE SU QUALI GIOCHI POTETE DILAPIDARE LE VOSTRE SOSTANZE, SENZA RISCHIARE DI COMPRARE UN "PACCO".

Questo mese la Borsa di K entra veramente nel vivo. Per la prima volta potete vedere le fluttuazioni del valore delle azioni delle case di software (vedi il **Listino delle Società** qui a destra). Fino ad ora abbiamo considerato soltanto le quotazioni di quelle società che avevano prodotti recensiti nel mese in corso. Da questo mese è stato introdotto una "sistema di svalutazione" che riduce il valore delle azioni di dieci punti per quelle società che non hanno pubblicato nuovi giochi nell'arco di tempo considerato dalla nostra ricerca.

Se avete perso la prima chiusura, ecco qui un breve riassunto. Nella K-Borsa si scambiano titoli su quattro listini. Nel **Listino degli 8-bit** figurano i dieci migliori titoli per Commodore 64, Spectrum e Amstrad. Il **Listino dei 16-bit** riporta invece i dieci migliori titoli per Amiga, ST e PC.

Oltre a questi due "listini dei processori", c'è anche un **Listino dei computer**. Qui sono indicati i cinque (sempre che ce ne siano, n.d.r.) migliori titoli per ciascuno dei sei computer più diffusi.

Bisogna ricordare che questi listini - o classifiche, per chi non gradisce la metafora finanziaria - sono una cosa diversa dal solito. Non sono, insomma, le solite classifiche di vendita. Pensiamo infatti che questo metodo di classificazione dei giochi abbia dei grossi difetti: un gioco che è stato pubblicizzato e spinto pesantemente può sempre riuscire a vendere abbastanza da arrivare in classifica... prima che la gente si accorga che non ne valeva la pena e lo rileghi su qualche scaffale della propria libreria.

La K-Borsa, invece, basa le sue quotazioni in base ai **voti delle recensioni** che ciascun gioco ha ricevuto nelle riviste italiane del settore. La nostra ricercatrice legge tutte le recensioni che appaiono sulle riviste italiane nell'arco di un mese e quindi i giochi che appaiono nei listini di K meritano effettivamente di figurare in quelle posizioni. Proprio per questo, la K-Borsa diventa un'eccezionale guida all'acquisto.

Per fare in modo che le quotazioni siano veritiere, i dati sono pesati statisticamente. Da questo mese inoltre, nel Listino delle Società abbiamo indicato con un * le società che figurano in classifica sulla base della recensione di una sola rivista, per indicare che quello è un singolo giudizio e non l'opinione "generale" della stampa specializzata ita-liana. Dal mese prossimo questo * apparirà anche nei listini dei computer e dei "processori". Inizialmente era nostra intenzione escludere quei giochi che avessero ricevuto una sola recensione, ma la scarsità dei dati da elaborare ci ha fatto decidere per la soluzione dell'asterisco. Abbiamo cioè scelto il male minore.

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Il Listino delle Società consta di tre colonne. La prima indica la quotazione del mese in corso, calcolata statisticamente dalle decine di recensioni apparse nel mese. La seconda indica la variazione - positiva o negativa - rispetto al mese precedente. La terza è il valore azionario: la quotazione della società in riferimento alle sue prestazioni passate. Questo mese la Accolade ha fatto un balzo di ben 39 posizioni, dovuto ai voti di una sola rivista, conquistando la prima posizione.

Importante! Per rendere la K-Borsa un vero punto di riferimento, dal mese prossimo inseriremo nel Listino delle Società un nuovo elemento: l'Indice K. Questo indice evidenzierà il comportamento di una società in relazione alla media ottenuta da tutti i giochi recensiti. L'Indice K, quindi, influenzerà il valore azionario di una società, cioè la sua posizione di classifica.

società	marzo	+o-	quotazione
Accolade	82,08	+17,32	126,74
Anco	92,25	+17,96	124,18
System 3 *	93	+17,32	122,89
Lucasfilm	94,24	+14,04	117,51
Microstyle *	90,25	+12,05	115,41
SSI	85,25	+10,25	113,67
Activision	76,27	+7,9	111,55
Microprose *	90	+9,03	111,15
Virgin	72,58	+6,96	110,60
Coktel Vision *	88	+8	110
Delphine	90,75	+7,88	109,51
Infogrames	84,74	+6,09	107,69
Ocean	81,72	+0,33	100,4
Electronic Zoo	86,85	=	100
Sierra	87	n/d	100
Psyclapse	75,98	n/d	100
Arc	75,1	n/d	100
Reflex	86,83	n/d	100
Thalamus	85,25	n/d	100
Origin System	85	n/d	100
Starbyte *	80,5	n/d	100
Tynesoft *	79	n/d	100
Ssg *	78	n/d	100
Ready Soft	77,88	n/d	100
The Edge	72,6	n/d	100
Vektor	74	n/d	100
Melbourne House	72	n/d	100
Us Gold	76,33	-0,24	99,69
Ubisoft	74,2	-4,21	96,36
Rainbird *	79,67	-3,03	96,34
Electronic Arts	82,58	-4,29	94,38
Empire	74,87	-5,13	93,58
Psygnosis *	80	-8,58	90,31
Gremlins *	72,34	-8,11	89,92
Digital Integration	85,55	-10	89,48
Cinemaware	82,75	-10	89,22
Palace	77,25	-10	88,54
Imageworks	77,03	-10	88,51
Imagine	74,14	-10	88,11
Hewson	72,08	-10	87,82
Rainbow Arts	71,22	-10	87,69
Grandslam	71	-10	87,65
Linel	70,58	-10	87,59
Gremlin	70,45	-10	87,57
Firebird	69,4	-10	87,41
Simulmondo	67	-10	87,01
Elite	63,25	-9,61	86,81
Reline	65,62	-10	86,78
Tengen	61,75	-10	86,06
Impressions	61,51	-10	86,02
Cds	53,76	-10	84,31
Domark	64,65	-13,47	82,76
Mindscape	72,5	-14,71	82,75
Pss	45	-10	81,81
Screen 7	44,18	-10	81,54
Logotron	69,25	-17,96	79,37

Le società indicate con * appaiono per la prima volta nel listino di questo mese.

Chaos Strikes Back **- potrebbe spingere la Mirrorsoft verso l'alta classifica.**

Myth **- il Numero Uno del Listino degli 8-bit**

http://speccy.altervista.org/

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

Operation Thunderbolt	Ocean	**94,85**
Drakkhen	Infogrames	**94,00**
F-29 Retaliator	Ocean	**93,50**
Future Wars	Delphine	**91,50**
Interphase	Imageworks	**90,50**

Dopo il successo commerciale di **Batman** e **Chase HQ**, per la Ocean arriva la consacrazione dei recensori per **Operation Thunderbolt** e **F-29 Retaliator**.

COMMODORE 64

Myth	System 3	**93,25**
Stunt Car Racer	Microstyle	**90,25**
Operation Thunderbolt	Ocean	**90,00**
Zak McKraken	Lucasfilm	**85,67**
Snare	Thalamus	**85,25**

Myth conquista il primo posto per la System 3, staccando in volata *Stunt Car Racer*. La Ocean domina anche il "piccolo" Commodore con *Operation Thunderbolt*.

AMSTRAD CPC

Operation Thunderbolt	Ocean	**66,25**
Tank Attack	Cds	**58,50**

Mese magro per il CPC: sia in quantità - solo due titoli - che in qualità. D'altronde, questa è la nuda e cruda verità dei giochi per Amstrad.

PC-COMPATIBLE

Indy 500	Electronic Arts	**92,17**
M1 Tank Platoon	Microprose	**90,87**
Hero's Quest III	Sierra	**90,50**
F-15 Strike Eagle II	Microprose	**90,30**
Leisure Suit Larry III	Sierra	**85,50**

Indy 500, il gioco di copertina di K di febbraio, conquista la prima posizione dopo essere apparso in classifica il mese scorso. Evidentemente non siamo gli unici a pensarne bene. La Electronic Arts riesce a battere sul filo di lana la Microprose e la Sierra, entrambi in classifica con una doppietta.

SPECTRUM

Myth	System 3	**91,00**
Chase H.Q.	Ocean	**88,90**
Operation Thunderbolt	Ocean	**85,75**
Super Wonder Boy III	Activision	**79,50**

Solo quattro titoli questo mese. *Chase HQ* sale di due posizioni, ma è la System 3 che domina incontrastata gli 8-bit, piazzando *Myth* al primo posto anche nel Listino Spectrum.

ATARI ST

Quartz	Firebird	**91,75**
Onslaught	Hewson	**90,00**
Axel's Magic Hammer	Gremlin	**89,50**
Rainbow Islands	Firebird	**89,20**
New Zealand Story	Ocean	**87,83**

Anche la Firebird piazza ben due titoli nei primi cinque. Una alta concentrazione di giochi "carini" caratterizza il Listino ST.

IL LISTINO DEI 16-BIT

Indy 500, che era un gioco caldo il mese scorso, entra in classifica al quarto posto, *It Came from the Desert* guadagna due posizioni, ma le sorprese del mese sono i primi tre classificati. La Ocean piazza due titoli ai primi due posti, riuscendo a mettere in fuorigioco *Extra Time* che si deve accontentare della 'zona Uefa'.

Operation Thunderbolt	Ocean	**Am**	**94,85**
F-29 Retaliator	Ocean	**Am**	**93,50**
Kick Off Extra Time	Anco	**Am/St**	**92,25**
Indy 500	Electronic Arts	**Pc**	**92,17**
It came from the desert	Cinemaware	**Am**	**91,83**
Axel's Magic Hammer	Gremlin	**Am/St**	**91,25**
Future Wars	Delphine	**Am/St**	**90,75**
Hero's Quest	Sierra	**Pc**	**90,50**
Interphase	Imageworks	**Am/St**	**90,25**
F-15 Strike Eagle	Microprose	**Pc**	**90,30**

IL LISTINO DEGLI 8-BIT

Myth e *Stunt Car Racer* si muovono in coppia e risalgono la classifica fino alle prime posizioni. *Operation Thunderbolt* tiene la penultima posizione e *Sim City* ruba il posto a *Batman* che esce dal listino.

Myth	System 3	**Zx/C64**	**92,13**
Stunt car racer	Microstyle	**C64**	**90,25**
Zak McKraken	Lucasfilm	**C64**	**85,65**
Snare	Thalamus	**C64**	**85,25**
Continental Circus	Virgin	**Zx/C64**	**84,75**
Ghouls'n'Ghosts	Us Gold	**C64/Cpc/Zx**	**83,34**
Footballer of the year II	Gremlin	**C64**	**82,50**
Ninja Warriors	Virgin	**C64**	**80,75**
Operation Thunderbolt	Ocean	**Zx/C64/Cpc**	**77,07**
Sim City	Infogrames	**C64**	**77,00**

PAGINE GIALLE

INDICE

LA PULCE NELLA MACCHINA

Parte 9

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI...

Orazio Maniglia guardò i resti del Bimbomat Deluxe che galleggiavano in una pozza di acqua tiepida nel box doccia. Il Sig. Mazza era appena stato portato all'ospedale con un gru, mentre il manager del grande magazzino stava camminando nervosamente su e giù, prendendo nota dei danni riportati, bofonchiando e in generale mostrando una pessima cera.

"Chi pagherà per tutto ciò, questo è quello che voglio sapere?" disse raccogliendo una vite Nº301/AA di lega di zinco tutta storta e comparandola con la sua lista.

"Non mi interessa un..." esordì Orazio Maniglia, piuttosto eccitato per aver finalmente sconfitto il il suo arcinemico elettronico. La sua estasi fu però interrotta a metà dalla borsa di Marta Maniglia che lo colpì sull'orecchio.

"Dovete scusarlo, vostra eccellenza, è un ragazzo sovraeccitato".

"Balle, mamma", disse Orazio Maniglia.

ORA CONTINUATE LA LETTURA...

Il negozio chiuse alle cinque e mezzo e alle sei era completamente deserto. Deserto, cioè, tranne che per Orazio Maniglia, che era scappato dalle grinfie di sua madre colpendola alla schiena con una matita a scatto e poi saltando fuori dalla macchina ad un semaforo rosso. Si intrufolò nel grande magazzino risalendo dalle fognature - un trucco che aveva imparato mentre dava la caccia a N'Gar Trombobo nell'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto - ed infine era entrato nel reparto bagno attraverso un gigantesco bidet.

Era fortunato. Gli inservienti non erano ancora venuti a ripulire le macerie. Uscii dal nascondiglio, scopò tutti i resti del Bimbomat Deluxe in una scatola e poi:

- spinse i resti in un inceneritore nel reparto cucine
- passò e ripassò sopra i resti con una falciatrice da giardino da circa 3 quintali
- lanciò i pezzettini in una fornace industriale Magifiamma nel reparto fai-da-te
- decantò il metallo fuso in singole billette e le irradiò per tre ore nel ciclotrone da 2 miliardi di kilowatt del reparto esperimenti scolastici
- li martellò fino a ridurli in una serie di pellicole metalliche monomolecolari nel reparto gioielleria
- li fece a pezzi e ci saltò sopra finché gli infermieri dell'Asilo mentale di Cavolate di sotto non vennero a portarlo via.

N'Gar Trombobo, si poteva quindi presupporre con tranquillità, non esisteva più. O almeno così sarebbe stato se non che, sfortunatamente, Orazio Maniglia non s'era accorto del centimetro quadrato di floppy disc che era finito nella carne dell'ampio posteriore del Sig. Mazza.

"Arrggh! Maledizione!" urlò il Sig. Mazza quando l'infermiera gli tagliò i pantaloni.

"Si rilassi, Sig. Mazza, non le farò alcun male." disse l'infermiera, colpendo per sbaglio una delle chiappe piuttosto amorfe del Sig. Mazza con le forbici.

"Credo che dovremo portare il tizio qua in sala, infermiera", disse il chirurgo, il Dott. Colon, rivolto ad un Mocio Vileda appoggiato al muro. Si tolse gli occhiali e li pulì sulla cravatta del Sig. Mazza e poi li inforcò all'incontrario. "Dov'è esattamente?"

"Se pensate che io permetta a quel maledetto quattrocchi di schiaffare il suo maledetto bisturi nel mio maledetto corrrr..." disse il Sig. Mazza attraverso dieci centimetri di cuscino d'ospedale improvvisamente collocato sopra la sua bocca.

"Buono, buono, Sig. Mazza", disse l'infermiera, sedendosi sopra il cuscino, "dovete calmarvi. Il dottore sa cosa fare".

"Proprio così, infermieraaaaaa!" disse il dott. Colon cadendo giù dalla finestra. Dalla strada salii un suono piuttosto spiacevole, come di uno spiaccichio, ma il Sig. Mazza non lo sentì, essendo leggermente svenuto.

N'Gar Trombobo era confuso. L'ultima cosa che si ricordava era che stava facendo una doccia, ma questo non gli quadrava con il vago ricordo di essere un essere supremo elettronico quasi onnipotente. Riconfigurò alcune delle particelle magnetiche formando un rudimentale sensore così da poter esplorare il mondo circostante. E i risultati lo lasciarono piuttosto perplesso. Gli sembrò di essere avvolto in una massa di tiepida e tremolante...ciccia.

Improvvisamente un fasciò di luce lo colpì e i suoi sensori momentanei si oscurarono per il sovraccarico. Poi riuscii lentamente a distinguere quattro muri bianchi, un neon fluorescente, infermiere in camice...

"Sono vivo!" gridò, riallineando alcune delle particelle magnetiche del floppy disc in un'improvvisata membrana acustica che però era in grado di essere udita soltanto da un ipersensibile moscerino a tre millimetri di distanza.

"Non potrò mai ringraziarvi abbastanza!" esclamò mentre una delle infermiere lanciò il frammento di dischetto in un sacco di plastica.

"Siete stati veramente gentili", disse mentre il sacco veniva gettato nell'inceneritore dell'ospedale.

"Sono veramente molto ma molto fortunato", disse tra sé e sé, anche se il tono era leggermente incrinato dal fatto che i sensori notarono un non proprio insignificante aumento di temperatura di 1500 gradi Celsius nell'ambiente circostante...

continua...

AGONISTIKA: I CENTRI PER IL TORNEO

Ecco l'elenco completo dei nodi che formano la rete di "Agonistika" ai quali potete chiedere informazioni sul Terzo Torneo Italiano di Dungeons & Dragons (vedi pag.9)

PIEMONTE
TORINO (011)
Game Centre 512576
Ciro Sacco 835009
Dante Bianchi 4150842
Walter Obert 9064307

LOMBARDIA
MILANO (02)
Orefelici 4048286
NIco Gandolfi 33103361

VENETO
PADOVA (049)
UISP, Via Loredan 26, 35131
Emanuele Oriano 8800013
Daniele Pagnotti 8718324
VENEZIA (041)
Antica Osteria da Codroma 5204161
Leo Colovini 5282858

FRIULI VENEZIA-GIULIA
TRIESTE (040)
I Cavalieri dell'Esagono 764433

LIGURIA
GENOVA (010)
Labyrinth 295610

EMILIA ROMAGNA
MODENA (059)
Club 3M 216368
FERRARA (0532)
Hobbit Club, Via Diamantina 20
Luca Bruttomesso 732009
REGGIO EMILIA (0522)
Simulazione & Fantasy 557081
Fabrizio Ferrari 430644
FORLI' (0543)
Centro Giovanile "Lo Specchio" 32435
PTB Giocattolo 0543/32435

TOSCANA
FIRENZE (055)
Lo Stratagemma 2477655
Alessandro Ivanoff 352858
PISA (050)
Strategiochi 542590
VIAREGGIO (0584)
Strategiochi 46360
Simone Peruzzi 51420

UMBRIA
PERUGIA (075)
La Libreria 65057
Andrea Aliboni 65089
Stefano De Francesco 799202

MARCHE
FALCONARA MARCHE (071)
Circolo Pickwick 910536

ABRUZZO
CHIETI (0871)
Giocattoli Patriarca 348664
Luigi Sbaffi 560786
Tommaso D'Alessandro 937095

LAZIO
ROMA (06)
Strategia e Tattica 6787761
GAETA(0771)
Gian Maria Gonzini 465232

CAMPANIA
NAPOLI (081)
Diego Di Dato 5467559

PUGLIA
BARI (080)
Alessandro Cingolani 5227128

SICILIA
PALERMO (091)
Dario Mangano 6883593
Fabio Pellegrino 345127
CALTANISETTA
Giacomo Sanguedolce, Via Redentore 39

OOPS!

Alcuni prezzi dei giochi pubblicati il mese scorso sono stati indicati in modo errato. La Leader Distribuzione ci ha comunicato quelli esatti:

BUSHIDO	**C64**	**L18000c, L25000d**
CHASE H.Q.	**Atari ST**	**L39000d**
GALAXY FORCE	**C64 (Aprile)**	**L15000c, L18000d**
GHOULS 'N GHOSTS	**C64**	**L15000c/d**
	Amiga	**L18000d**
MOONWALKER	**Amiga**	**L18000d**
NEVERMIND	**Amiga**	**L29000d**
	Atari ST	**L49000d**
	PC	**L49000d**
THE UNTOUCHABLES	**Atari ST**	**L39000d**

Per un errore, la recensione di Drakkhen non era nella versione Amstrad ma per Atari ST.

Di conseguenza anche la valutazione non era corretta.

Questi erano i voti esatti:

GRAFICA8 — FATTORE QI 7
AUDIO N/D — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 820

ULTIM'ORA

La giapponese SNK intende lanciare una console sofisticatissima basata su tecnologia a 16-bit. La console - che si dovrebbe chiamare Neo Geo - disporrà di due processori: un Motorola MC68000 e un Zilog Z80A.

Le cartucce saranno in grado di trasferire dati grafici a 330 megabit al secondo, consentendo di ottenere una velocità di tipo arcade su un sistema da casa. Tenete d'occhio K nei mesi prossimi se volete saperne di più.

ATTENZIONE!
MESSAGGIO IMPORTANTE PER I NEGOZIANTI

Non tenete segrete le vostre iniziative promozionali, gare, concorsi, offerte speciali, ecc. Teneteci informati e noi informeremo i nostri lettori.

P.S. Le "Schede promozioni" devono pervenire entro e non oltre il 10 del mese precedente alla data d'uscita di K (Es.: per poter apparire sul numero di maggio, dovranno arrivare in redazione entro il 10 di aprile).

SCHEDA PROMOZIONI

Negozianti - non tenete i nostri lettori all'oscuro: voi volete vendere, loro vogliono comprare. Meglio di così... Comunicateci le vostre iniziative promozionali e noi le faremo conoscere a tutti i lettori, *gratis et amore*. Basta riempire la scheda qui sotto ed inviarla a: K- PROMOZIONI RIVENDITORI, Via Aosta 2, 20155 Milano.

DITTA: ....

INDIRIZZO: ....

TELEFONO: ....FAX: ....

INIZIATIVA PROMOZIONALE: ....

http://speccy.altervista.org/

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDITA

VENDESI computer acquistato da un anno del tipo "Guido 500" in quanto affetto da Zakmckrackenmania ed attaccato da molti virus che gli procurano tosse a non finire. Cedo inoltre espansore di memoria "Fabio 512K" in quanto malfunzionante.
■ **Telefonare dalle 23,59 alle 00,01 alla Bat-Caverna e chiedere di Batman**

VENDO digitalizzatore video in tempo reale per C64 + presa scart per collegarlo a qualsiasi televisore a L. 100.000. Scambio numeroso software per Amiga.
■ **Pasqualino Sorda via Napoli, 25 - 82020 Fragneto Monforte (Bn) tel. 0824/986386**

VENDO C64 + registratore + joystick + giochi tutto appena a L. 200.000 trattabili. Telefonare ore pasti. Massima serietà.
■ **Luigi Valentini via Agostino De Pretis, 66 -86100 Campobasso tel. 0874/92575**

VENDO C64 new usato, età un anno, provvisto di: tastiera, registratore, giochi, joystick (albatros VII), cartuccia duplicatrice, tasto reset; al prezzo modico di L. 350.000.
■ **Per informazioni rivolgersi a: Patrizio tel. 0766/540236**

VENDO giochi per Commodore 64 fatti in casa, su ricetta originale di mia nonna. Regalo, inoltre, ai primi cinque che mi scrivono o un pezzo fuso di plastica targato Nintendo, o un rotolo o una foto con firma di Jovanotti adibito ad usi igienici o una ditata negli occhi, o il distintivo originale di Panda racer, oppure la trombetta del mio vicino, così impara.
■ **Nino, Nino, siamo deficienti corporation - 1234 se mi scopre mio padre tel. pagine gialle alla voce Bittanti e polemiche**

VENDO Vic 20 in buonissime condizioni + registratore + 13 programmi + 26 lezioni di base e 6 cartucce prezzo L. 120.000 trattabili.
■ **Ivan tel. 011/325341 telefonare ore pasti**

VENDO Msx Philips Vg 8020 con registratore Philips D6820, 2 joystick, giochi, una cartuccia, manuale d'uso e introduzione Basic e rispettivi cavi a L. 550.000 trattabili.
■ **Marco Marselli via Roma, 27 - 54028 Villafranca Lunigiana (Ms)**

VENDO Amiga 500 in ottime condizioni con manuali + monitor professionale Philips 8852 + mouse e 1 joystick + raccoglitore dischetti e giochi in regalo al prezzo trattabile di 1.300.000 lire.
■ **Gianluca Talamini via Formigo, 22 - 30035 Mirano (Ve) tel. 041/488005**

Per errato acquisto VENDO per Amiga 500 espansione di memoria da 512K nuova a L. 160.000. Scambio anche programmi. Telefonare a:
■ **Gianni 011/537389 (ore serali - no sabato/domenica)**

VENDO "A scuola di scacchi" storia, teoria e pratica per principianti ed esperti per C64/128. L'insieme è composto da 10 cassette + le 10 relative riviste della Jackson. Il tutto a L. 40.000, oppure scambio con i primi 6 numeri di K.
■ **Alessandro Tonon via Margherite, 22 - 33010 Pagnacco (Ud) tel. 0432/571428**

VENDO telecamera alta risoluzione '600 linee' adatta a chi possiede un digitalizzatore video e vuole ottenere dei risultati grafici simili a quelli fotografici. Infatti grazie all'alta risoluzione riesce ad eliminare quasi tutte le antiestetiche squadrettature. La telecamera è imballata ed ha ancora 23 mesi di garanzia. Il prezzo è di L. 350.000. La spedisco in tutta Italia.
■ **Marco Sannipoli via Tacito, 2 - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/267772**

VENDO Zx Spectrum 48K plus, copritastiera, stampante seikosha, interfaccia joystick, joystick, giochi, manuali di guida alla programmazione, il tutto a sole L. 300.000. Spedizione contrassegno in tutta Italia.
■ **Marco Sannipoli via Tacito, 2 - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/267772**

VENDO Atari 1040 ST, anni 1 (come nuovo) con presa scart per Tv, più 5 programmi e giochi prezzo L. 750.000.
■ **Nando tel. 0331/681177 (ore pasti)**

VENDO circa 50 giochi per C16. Se interessati telefonare allo:
■ **095/894772 verso le 18.30 e chiedere di Sebastiano Calì**

VENDO C64 + 2 registratori commodore + 2 joystick + decine di riviste (Zzap, K, C+VG) + corso basic 30 lezioni + giochi, tutto in perfette condizioni a L. 600.000 trattabili, con monitor/Tv b/n nuovissimo mai usato a L. 670.000 sempre trattabilissimi.
■ **Stefano Mura via Giovanni XXIII, 107 - 07041 Alghero (Ss)**

VENDO espansione di memoria da 512K per Amiga a L. 160.000. Scambio anche programmi. Massima serietà.
■ **Gianni Cottogni via Strambino, 23 - Carrone (To) tel. 0125/712311 (serali)**

VENDO numerosi giochi d'avventura e wargames, originali, per C64 e IBM. Scrivere o telefonare per dettagli.
■ **Franco Potente via Riese, 17/7 - 16147 Genova tel. 010/301679**

VENDO (o eventualmente SCAMBIO) i seguenti giochi originali per Atari ST: Maniac Mansion, Millenium 2.2, Manhunter NY, Joan of Arc.
Telefonare allo:
■ **02/6690825 e chiedere di Sergio.**

VENDO Zx dell'88 con alimentatore, cavetti per il collegamento alla Tv e al registratore, con giochi per L. 250.000 trattabili. Eventualmente scambio programmi.
■ **Gianfranco Sanna via Canalis, 49 - 07010 Tula (Ss) tel. 079/718069**

Emporedia Computer Club (E.C.C.) OFFRE a tutti i soci (iscrizione gratuita) possibilità di scambi in modo semplice e vantaggioso per computer Amiga e C64. Scrivere a:
■ **E.C.C. c.p.14 - 10019 Strambino (To)**

Per Amiga cedo, scambio e compro

http://speccy.altervista.org/

tutti i programmi riguardanti questo computer. Vendo ad un prezzo eccezionale 69 dischi da 5'1/4 Ds Dd a L.40.000 per C64 o Pc e compatibili. Cedo dischi da 3'1/2 a L.1.700 cad. neutri. Vendo Flying Shark, 1942 Battle Hawk, Logistix. Superbase completi di manuali, tutti originali. Rispondo a tutti. Nessun scopo di lucro. Cerco amici per fondare un club. Annuncio sempre valido. Scrivi o telefona a:
■ **Valentino Carollo via Rossi, 20 - 21020 Barasso (Va) tel. 0332/747492**

CERCASI

CERCO persone tanto "umane" da dirmi nuovi modi per segnare a "Microprose Soccer" e il trucco per finire "Ghost Busters II". P.S.: ho un Atari St.
■ **Federico tel. 02/714947 (ore pasti)**

CERCO possessori di Amiga 500/1000/2000 in tutta Italia per scambio videogame, trucchi e notizie sul mondo del software. CERCO inoltre "Amighi" in zona Viterbo max 15enni per passare pomeriggi dinanzi a "K" e al mitico Amiga. Si accettano lettere e telefonate.
■ **Paolo Gasparri via Cassia Sud, 52/E - 01100 Viterbo tel. 0761/263160 (si prega di chiamare dalle 14.15 alle 16.45 e dalle 19.30 alle 20.15)**

Attenzione ragazzi il "New Soft Amiga" CERCA nuovi soci desideranti di scoprire nuovi trucchi; un club in cui puoi trovare tutto: software, hardware, libri ecc. ecc.. Ogni mese vi arriverà a casa il giornale del club con molte notizie utili. Scrivere a:
■ **Francesco Pagni via P. Francesca sud, 121 - 56029 Santa Croce S. Arno (Pi)**

CERCO ragazzi/e disposti a formare un club commodore di età a partire dai 9 ai 13 anni, possedenti C64/128 a cassette (o dischi al massimo) per scambio programmi, giochi, ecc.
Vi prometto che ci divertiremo molto!!!
■ **Silvano Bellaccini via S. Marco, 60 - 53100 Siena tel. 0577/47597 (chiedete di Maurizio o Massimiliano)**

CERCO dischi-strumenti per soundtracker.
Non mi chiamo Bittanti e non sto scherzando, quindi fatevi pure vivi.
■ **Alessandro Franceschi via Pacinotti, 24 - 20059 Vimercate (Mi) tel. 039/668374**

CERCO possessori di Amiga 500 per contatti e scambio di programmi.
■ **Danilo Boella via Bindello, 20 - 12057 Neive (Cn)**

Nuovo club per Amiga, MsDos, C64, CERCA nuovi soci in tutta Italia. Massima serietà assistenza software, bollettino bimensile, abbonamenti, ecc.
CERCHIAMO inoltre altri club per creare gemellaggi e/o affini. Telefonare ore serali.
■ **The Silicon group c/o Christian Leporati via Medaglie d'Oro, 1 - 41012 Carpi (Mo) tel. 059/684601**

Ho appena acquistato un Modem 6499 CERCO disperatamente numeri di banche dati e di utenti (preferibilmente stessa mia città) scopo scambio giochi, programmi. Scrivere a:
■ **Salvatore Etrone via Cassio, 1 pal. B Parco Eden - 04023 Formia (Lt)**

Hei!! Tu attento! La Free Software Club CERCA nuovi soci.
Scambiamo giochi, utilities, trucchi, manuali sia per C64/128 che Amiga 500. Rispondiamo in tutta Italia. Max serietà. Scrivere a:
■ **Free Software Club Alessandro Longo via Hermada, 32 - 70026 Modugno (Ba)**

64 Games club CERCA nuovi soci per scambio di programmi, trucchi e mappe (no lucro).
Siamo già un bel gruppetto di appassionati, diventa anche tu nostro amico. In caso di adesione riceverai un omaggio.
■ **Marco tel. 0584/21129 (qualsiasi ora)**

SCAMBIO

SCAMBIO programmi per Amiga telefonate o scrivete e diventeremo amici (almeno si spera).
Max serietà!!
■ **Gabriele Messina v.le Vitt. Emanuele II, 2 - 53100 Siena tel. 0577/270370 (ore pasti)**

SCAMBIO giochi per C64/128 (solo cassetta).
Amici possessori di C64 scambio giochi come: Dragon Ninja, Robocop, Rastan, R-Type, Power Drift, Altered Beast ed altri titoli nuovi e vecchi.
Se siete interessati scrivete a:
■ **Michele Traietta via Alcide de Gasperi, 2 - 75010 Miglionico Pro (Mt)**

Cerco utenti MsDos per SCAMBIARE giochi e software recenti. Più di un aiuto per The Pawn, The Guild of Thieves e il reggiseno di Larry 2. Annuncio sempre valido.
■ **Daniele Adani via C.na Croce, 99 - 20010 Cornaredo (Mi) tel. 02/9362638**

Nuovo Amiga club Brescia SCAMBIA software e novità!
■ **Carlo tel. 030/9130450 - giovedì 9.00/20.00 lunedì 20.00/22.00**

Cerco possessori computer C64 per SCAMBIO giochi sia su cassetta che su disco.Offro e richiedo massima serietà.
■ **Marco Lunelli via Penegal, 21/B - 39100 Bolzano tel. 0471/271711 dopo le 19**

G.U.A.F.L. Gruppo Utenti Amiga Finale Ligure SCAMBIEREBBE corrispondenza idee ed esperienze con altri user groups italiani o stranieri. P.S. Mercanti di software piratato, astenersi. Grazie!
■ **G.U.A.F.L. p.za S. Caterina - 17024 Finale Ligure**

SCAMBIO software per Amiga. Inviatemi le vostre liste. Max serietà.
■ **Caterina Garbarino via Papa Giovanni XXIII, 15/a - 15015 Cartosio (Al)**

Siete Simpatici?
Avete un Amiga 500 e vorreste SCAMBIARE giochi?
Scrivete a:
■ **Sebastiano Calì via Loreto, 16 - 95024 Arcireale (Ct) tel. 095/894772**

SCAMBIO software per Ms.Dos sono soprattutto interessato a wargames, adventures e giochi di ruolo. Annuncio sempre valido.
■ **Massimo Galluzzi via Emilia, 401 - 15057 Tortona (Al)**

CONTATTI

Cerco CONTATTI con possessori di Amiga per scambio di programmi e per formare eventualmente un club. Scrivere o telefonare ore pasti.
■ **Simone Pratolini via Dei Rossi, 74 - 50018 Scandicci (Fi) tel. 055/256561**

Cerco possessori Amiga per CONTATTI e scambi. Annuncio valido solo per Roma. Offro e richiedo massima serietà.
■ **Telefonare allo 06/5423948 chiedendo di Massimiliano**

Cerco possessori di Atari St per CONTATTI, massima serietà. Dispongo di ultime novità per esso. Chiunque sia interessato può scrivere a:
■ **Alessio Riccitelli via Ciccarone, 87 - 66054 Vasto (Ch) tel. 0873/69795 (ore pasti)**

Amiga Club desidera CONTATTARE utenti per scambi e informazioni preziose sull'hardware a prezzi modici.
■ **Walter Stor via Economo, 2 - 34100 Trieste tel. 040/307999 h. 10-12/serali**

Cerco CONTATTI per Amiga. Scrivere a:
■ **Leopoldo Badalassi via Cimitero, 22 - 80030 Mariglianella (Na)**

Avviso riservato ai 64isti: se cercate un club valido e funzionale per il vostro computer, l'avete trovato! Telefonate presto!!
■ **Paolo Morelli tel. 0331/255031**

Neopossessore di Amiga cerca CONTATTI con altri amighisti. Max serietà. Telefonare o scrivere a:
■ **Maurizio Di Palmo via Crispi, 66 - 74024 Manduria (Ta) tel. 099/805360**

LE SOLUZIONI

SOLUZIONE DEL K-PUZZLE N°3

Il problema dei **numeri palindromici** ha fatto impazzire più di una persona: il quesito richiedeva di trovare un numero palindromico (che mantiene lo stesso valore anche se letto da destra verso sinistra) la cui radice cubica non fosse anch'essa un numero palindromico.

La difficoltà del problema non è tanto di ordine matematico, quanto di limitazioni intrinseche dei computer: per loro stessa natura, i microcomputer non riescono a calcolare con precisione quando i numeri impiegati superano un certo valore. Nel nostro caso, il numero più alto analizzabile era 997002999, terza potenza di 999; superato questo valore, il computer passa alla notazione scientifica perdendo la precisione dei calcoli (La notazione scientifica o esponenziale è quella in cui compare la lettera E, per intenderci).

Vediamo innanzitutto quale era il metodo da impiegare con un programma in pseudocodice:

- Inizializza un contatore a 0
- Aumenta di un'unità il valore del contatore; eleva il valore del contatore alla terza potenza; poni il risultato in una variabile e trasformalo in stringa; controlla se la stringa è palindromica e in caso positivo passa al passo successivo; altrimenti ripeti questo passo.
- Trasforma il valore del contatore in stringa; controlla se la stringa è palindromica e in caso positivo torna al passo precedente.
- Stampa il valore del contatore come risultato.

IL LISTATO

Semplicissimo, no? In realtà tutto il problema stava nell'aggirare la notazione esponenziale, e per farlo era necessario usare il vecchio sistema di moltiplicazione "manuale" imparato alle medie (ce lo ricordiamo tutti, no?) Il listato seguente moltiplica il numero cifra per cifra considerandolo come una stringa e impiegando per comodità una variabile "di riporto". Il linguaggio usato è il BASIC Microsoft standard.

```
10 N = 11
20 N$ = STR(N): C$ = N$
30 GOSUB 1000: GOSUB 1000
40 PRINT N$; " "; C$;
50 Z$ = C$: GOSUB 2000
60 IF R$ = Z$ THEN PRINT" (P) " ELSE PRINT: GOTO 90
70 Z$ = N$: GOSUB 2000
80 IF R$ <> Z$ THEN PRINT"ECCO LA RADICE NON PALINDROMICA": END
90 N = N + 1: GOTO 20
1000 CARRY = 0: P$ = ""
1010 FOR F = LEN(C$) TO 1 STEP -1
1020 V = VAL(MID$(C$,F,1))*N + CARRY: CARRY = 0
1030 IF V > 9 THEN CARRY = INT(V/10): V = V - CARRY * 10
1040 P$ = STR$(V) + P$
1050 NEXT
1060 IF CARRY <> 0 THEN P$ = STR$(CARRY) + P$
1070 C$ = P$: RETURN
2000 R$ = ""
2010 FOR F = 1 TO LEN(Z$)
2020 R$ = MID$(Z$,F, 1) + R$
2030 NEXT: RETURN
```

Questa volta i complimenti vanno unicamente al solito Cristian Ghezzi di Lissone, che tuttavia ci ha mandato un programmone che non finiva più: perdoniamo il suo folle fanatismo per i linguaggi procedurali solo perché ci ha fatto notare un errore nel testo del problema; la vera terza potenza di 110011 è 1331399339931331. Anche i professori sbagliano...

SOLUZIONE DEL K-PUZZLE DI GENNAIO

Il tesoro di Fred si trovava sotto la diciassettesima lastra della ventinovesima riga. La somma dei valori perimetrali dava 63, il massimo ottenibile su di una griglia di 99 x 99 caselle.
Il problema non era terribilmente complesso: per quanto esistano numerose soluzioni più complesse ed ottimizzate, eccovi lo pseudocodice più comprensibile, che è poi quello seguito dalla maggior parte dei solutori:

- Dimensiona una matrice bidimensionale di 99 x 99
- Attiva un contatore che parte da 1
- Attribuisci ad ogni elemento della matrice il valore del contatore aumentandolo ogni volta di 1; se il valore è maggiore di 10 separa le due cifre su elementi consecutivi; ripeti sino ad aver riempito la matrice
- Attiva un nuovo contatore ad 1; inizializza una variabile MAX a 0; inizializza una variabile POS a 0
- Calcola la somma dei valori perimetrali sull'elemento con lo stesso valore del contatore. Confronta il risultato con MAX e se maggiore sostituiscilo in MAX e poni POS uguale al contatore. Aumenta il contatore di 1 Ricomincia sino a che non raggiungi la fine della matrice.
- Calcola la posizione cartesiana di POS e fornisci i risultati X e Y.

IL LISTATO

In redazioni sono arrivati listati in ogni linguaggio conosciuto. Presentiamo il più breve, che girando su Spectrum non è necessariamente il più rapido in senso assoluto ma funziona piuttosto bene.

```
 10 LET Z=99
 20 PRINT Z: LET Z1=Z*Z: LET Z2=Z-1
 30 LET I=1: LET N$=" ": DIM M$ (Z,Z)
 40 LET N$=N$+STR$ I
 50 IF LEN N$<Z1 THEN LET I=I+1: GO TO 40
 60 PRINT Z2
 70 FOR I=1 TO Z: LET J=I*Z
 80 LET M$(I)=N$(J-Z2 TO J): NEXT I
 90 PRINT Z2-1
100 LET SM=0: LET IM=0: LET JM=0
110 FOR I=2 TO Z2: FOR J=2 TO Z2: LET S=0
120 FOR P=-1 TO 1: FOR Q=-1 TO 1
130 LET S=S+VAL M$ (I+P.J+Q): NEXT Q: NEXT P
140 IF S>SM THEN LET SM=S: LET IM=I/ LET JM=J
150 NEXT J: PRINT Z2-I: NEXT I: CLS
160 PRINT "Riga: ";IM
170 PRINT "Colonna: "; JM
180 PRINT "TOTALE: ";SM: PRINT
190 PRINT "(C) 1990 - Stefano Cionchi"
```

A causa delle differenze fra le macchine impiegate per ottenere la soluzione non è possibile definire un vincitore assoluto (il programma più scassato per Archimedes sarà sempre più veloce di quello meglio ottimizzato per Aquarius, no?). Sono quindi vincitori parimerito Francesco of VS3 di Viadana, Cristian Ghezzi di Roma (che ha anche risolto gli "insolubili" palindromici del precedente K-Puzzle), Stefano Cionchi di Roma (il programma presentato è il suo), Carlo Perotti di Castagneto, Francesco Maragno di Padova, Roberto Camisana di Melzo (addirittura tre diverse soluzioni!), Giuseppe Genga di Roma e Thierry Bralla di Vaglio (Svizzera).

SOLUZIONE DEL CRUCIKAPPA DEL NUMERO PRECEDENTE

B	I	T	M	A	P		R		A	R	E	N	A
I	N		Q	U	E	D	E	X		N	A	R	C
S	K	I		D	R	I	Y	E		A	S		T
H	Y	B	R	I	S		S	N	K		T	C	I
O			M	O	O	N		O		A			O
P	A	W	N		N	A		N	O	R	M	A	N
	R	E		L	A	N	D		S	T	A	C	
Z		C	D		L	I	M	E	R	I	C	K	
A	L	L	E	Y			C	P		C	I		U
C	H	E	L	N	O	Y		Y	S		N	U	S
H	A	M				E		X	U		T	G	G
A		A	R	T	U	R	A		P	A	O	L	O
R	A	N	D	O	M	A	C	C	E	S	S		L
Y	E	S		P	S		E	G	R		H	U	D

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/